12 GIER NA CD

GRYWALNE DEMA: WIP3OUT, NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING, POINT BLANK 2, LEGO RACERS, R/C STUNT COPTER, UM JAMMER LAMMY + *WIDEO:* F1 '99, FINAL FANTASY VIII, MISSION: IMPOSSIBLE, 40 WINKS, LMA MANAGER, THIS IS FOOTBALL

INDEX 337153 • ISSN 1427-6321 • CENA 24,00 ZŁ • NR 11/99

Oficjalny Polski PlayStation™ Magazyn Nr 11

OBSZERNA RECENZJA

QUAKE II

JATKA, KTÓRA WSTRZĄSNĘŁA PLAYSTATION!

RECENZJA WERSJI PAL

DINO CRISIS

MAMY KŁY, MAMY PAZURY...

POD LUPĄ

FIFA 2000

CZY POKONA SILNĄ KONKURENCJĘ?

STAR TREK

ROZRÓBA W KOSMOSIE

RECENZJA + DEMO!

FINAL FANTASY VIII

SAGA SQUARE JUŻ U NAS!

CGS 9771427632990 11

KONKURS: WYGRAJ ANALOGOWE JOYPADY! • ŚCIŚLE TAJNE: SILENT HILL

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA HURTOWA I DETALICZNA

SOFTBOX

tel./fax **(022) 636 90 24**

ul. Dzielna 9A/5
01-023 Warszawa

Czynne codziennie: 10⁰⁰-18⁰⁰

- możliwość realizacji zamówień w 24 godziny (dopłata 29 pln)
- **szczegółowych informacji o pełnej ofercie udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy**

SOFT BOX

NINTENDO64

PC CD-ROM

SONY PLAYSTATION

THE X FILES	199zł
PHANTOM MENACE	209zł
CARMAGEDON	199zł
MULAN	199zł
QUAKE II	199zł
DESTREGA	199zł
KINGSLEY'S	
WWF ATITUDE	209zł
SILENT HILL	199zł
SYPHON FILTER	199zł
SOUL REAVER	199zł
METAL GEAR SOLID	219zł
TOCCA 2	149zł
BLAZE & BLADE	149zł
DRIVER	199zł
V-RALLY 2	199zł
SHADOWMAN	199zł
FINAL FANTASY VIII	209zł
STUNT COPTER	199zł
PREMIER LEAGUE	199zł
LEGEND	149zł
RESIDENT EVIL 2	109zł
GRAN TURISMO	109zł
TEKKEN 3	99zł
RED ALERT	109zł
V-RALLY	109zł
FINAL FANTASY VII	109zł
EXODUS	109zł

Akcesoria: 39zł, 79zł, 49zł, 99zł, 35zł, 69zł, 99zł

GAMEBOY COLOR

GAME BOY COLOR	299zł
TUROK	99zł
MONTEZUMA'S RETURN	99zł
GEX	99zł

DREAMCAST

KONSOLA	TEL.
SEGA RALLY 2	TEL.
SONIC ADVENTURE	TEL.
VIRTUA FIGHTER 3TH	TEL.

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedz

Fakt: The Official UK PlayStation Magazine jest najlepiej sprzedającym się pismem o grach wideo na świecie. A my jesteśmy jego polską edycją. Oznacza to, że korzystamy z pracy angielskich kolegów, ale także sami przygotowujemy część materiału. PSM jest **jedynym pismem na świecie**, które co miesiąc wychodzi z płytką CD na PlayStation. Nie znajdziesz w kiosku magazynu o lepszej zawartości i składzie. To, że PSM jest światowym liderem, pozwala jego redakcji na rzetelne i uczciwe ocenianie gier. Celem pisma jest dobro czytelników – nie naciągamy ocen po to, by uzyskać względy wydawców. Po prostu nie musimy tego robić.

Przymiotnik „Oficjalny" w nazwie oznacza bliskie relacje z firmą Sony. Dzięki temu mamy dokładne informacje z pierwszej ręki oraz dostęp do nowych gier w pierwszej kolejności. Firma Sony nie ma jednak wpływu na zawartość magazynu. W tej kwestii **PSM jest w 100% niezależny** i masz na to gwarancję.

Teksty w naszym piśmie są napisane w dojrzały sposób i bez epatowania technicznym żargonem. Porzucamy wymuszone luzactwo i infantylne dowcipy na rzecz zawartości merytorycznej. Co nie znaczy, że PSM jest śmiertelnie poważny.

Dajemy Ci najświeższe wiadomości, rozmawiamy z najważniejszymi ludźmi w tym biznesie, dyskutujemy o zjawiskach towarzyszących PSX-manii i recenzujemy WSZYSTKIE PSX-gry, jakie ukazują się w tej części świata. Poprzez nasze coverCD dajemy Ci także coś, czego nie może zapewnić żaden inny magazyn – możliwość wypróbowania opisywanych gier.

Oprócz wzmianek w **Loading** i okazjonalnych tekstów **Pod Lupą**, gry opisujemy w trojaki sposób:

Primal Screen to nasz wywiad z twórcami gry, kiedy ta jest jeszcze wczesnym projektem.

PrePlay oznacza, że własnoręcznie graliśmy w wersję beta gry. Opisujemy pierwsze wrażenia i proponujemy drobne poprawki.

PlayTest to recenzja gry wraz z jej oceną. W tym dziale opisujemy wyłącznie PEŁNE wersje PAL gier – takie, jakie leżą na półkach sklepu w Twojej okolicy.

PSM: wyżej Playa nie podskoczysz.

Wydawca

CGS Computer Graphics Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel./fax: (0-22) 815-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl

Redakcja

Red. nacz.: **Dariusz Kazik**
dkazik@cgs.com.pl
Z-ca red. nacz.: **Rafał Belke**
rbm@wa.onet.pl
Sekcja polska: **Przemysław „Hot" Gorący**
pgoracy@cgs.com.pl

Współpraca

Daniel Griffiths, Mike Goldsmith, Stephen Pierce, Nicolas Di Constanza, Steve Merrett, Simon Kirrane, Pete Wilton, Keith Stuart, James Price, Steve Faragher, Steve Bradley, Tim Weaver, Lisa Fister, Jon Billington, Andy Butcher, Robin Alway, Jonathan Pugh, Clare Johnson, Andrew Collins

Tłumaczenia

Piotr Wągrodzki
Rafał Belke

Dział Reklamy

Dariusz Kazik

Korekta

Magdalena Kotulska

Łamanie

Adam Bartniczak

Druk

Elanders Polska sp z o.o

Elanders

Kolportaż Ogólnopolski

Ruch S.A. O.K.D.P.
Kolporter S.A.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń.
Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca.
Ceny podane w tabelkach są cenami orientacyjnymi.
Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone.
Większość artykułów w tym wydaniu jest tłumaczona i reprodukowana z miesięcznika Official UK PlayStation Magazine i prawnie należą do © Future Publishing Ltd. England 1998. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Żadna część pisma (dotyczy tekstów, ilustracji znaków graficznych), nie może być kopiowana w jakiejkolwiek formie.
Logo PS i PlayStation są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc.
Więcej informacji dotyczących tego i innych czasopism wydawanych przez Future Publishing Ltd., można uzyskać w sieci internet, wywołując stronę WWW o adresie: http://www.futurenet.co.uk

Następnego numeru PSM (12/99) szukaj w kioskach od 18.11.1999

Od redakcji Jak zauważysz przeglądając ten numer PSM, rozgościliśmy się na dobre w naszych stu stronach. Mocno „spuchł" dział Hardware, ale nie na stałe - objętość tej rubryki będzie dostosowana do ilości sprzętu, jaką będziemy dostawać do testów. Przed PlayTestem wprowadziliśmy eleganckie intro wraz z kategoriami ocen gier. Powiększył się nieco Kontakt. Rozszerzyliśmy dział Loading, by zmieścić więcej informacji i screenów do gier.

Przy wszystkich tych zmianach zapoczątkowanych w PSM 9/99 nie obeszło się jednak bez minimalnej korekty ceny pisma. Było to konieczne, by utrzymać PlayStation Magazyn na najwyższym poziomie. W zamian przez najbliższe trzy numery do PSM będą dołączane książki zawierające rozwiązania do najlepszych gier na rynku. Takie obszerne kompendium zazwyczaj kosztuje ponad 20 zł, a Ty dostaniesz trzy tomy za darmo! Albo jak wolisz – nasze kompendium kupisz za 24 zł, a dodatkowo za darmo dostaniesz numer PSM i płytę na PlayStation. I tak, i tak czysty zysk.

Przyspieszamy też tempo wydawania PSM, by zrobić miejsce na świąteczny numer 13/99. W dolnym rogu tej strony zawsze znajduje się informacja, kiedy ukaże się w kioskach następny magazyn. Zwracaj na nią teraz większą uwagę, byś nie przegapił zimowych wydań PSM.

Rafał Belke

Primal Screen

22 Int. Track And Field 2
24 Official F1 Racing '99
26 Army Men: Air Attack
28 Star Trek
29 The Smurfs

PrePlay

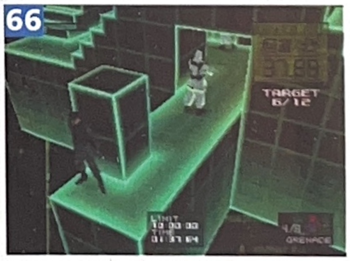
30 Tomb Raider: TLR
32 Mission: Impossible
34 Championship Motocross
35 European PGA Golf
36 Fighting Force 2
38 Spyro 2
40 Ronin Blade
41 Jurassic Park: Warpath

PlayTest

54 Quake II
58 Final Fantasy VIII
62 Dino Crisis
65 Tarzan
66 MGS Special Missions
68 Sled Storm
69 Destrega
70 LMA Manager
72 Kingsley's Adventure
73 Gungage
74 Fisherman's Bait
75 Puchi Carat
76 Hot Wheels
77 MTV Snowboard
78 Shao Lin

Działy

4 Na CD
6 Loading
22 Primal Screen
30 PrePlay
42 Temat numeru
52 PlayTest
80 Ściśle Tajne
90 Hardware
96 Prenumerata



Jeśli Twój dysk jest uszkodzony, wyślij go do nas (adres w stopce) - sprawdzimy go i przyślemy Ci nowy. Zaznacz, że chodzi o reklamację i podaj swój adres.
Jeśli któraś pozycja z naszej płytki nie działa u Ciebie prawidłowo, zadzwoń do nas (0-22 815-42-20) w środę w godz. 14-17

Wip3out

WYDAWCA:	SCEE
GATUNEK:	Wyścig
WERSJA:	Grywalne demo

- Sterowanie

←, → Zakręty
⊗ Gaz
▢ Odrzucenie broni
◯ Odpalenie broni
△ Zmiana widoku
R1 Hypertrust (turbo)
R2 Prawy hamulec powietrzny
L1 Widok do tyłu
L2 Lewy hamulec powietrzny

Trzecia część legendy firmy Psygnosis – gry, która pomogła w rozpoczęciu europejskiej kariery PlayStation. Wersja demo ilustruje jedną z wielu rozdzielających się tras z pełnej gry. Jedna droga to skrót, ale to niekoniecznie oznacza, że jest najlepszym wyjściem. Druga jest dłuższa, ale pełna broni, co czyni rozgrywkę bardziej taktyczną.

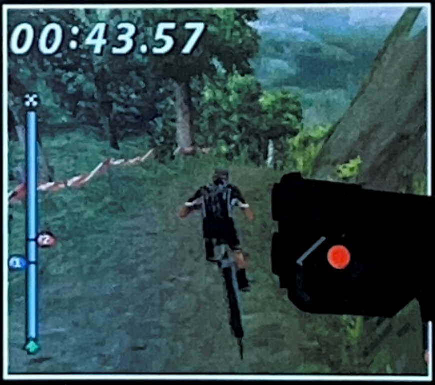
No Fear Downhill Mountain Biking

WYDAWCA:	Codemasters
GATUNEK:	Wyścig
WERSJA:	Grywalne demo

- Sterowanie

←, → Zakręty
⊗ Pedałowanie
▢ Przedni hamulec
◯ Skok
△ Tylny hamulec

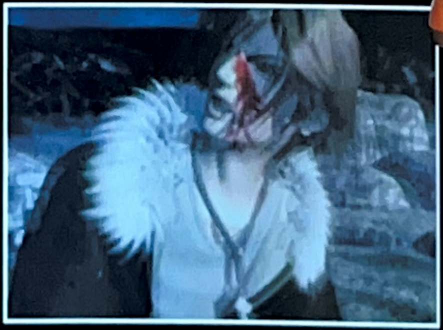
Wyścig, ale o oryginalnej zawartości: terenowe wycieczki na górskich rowerach. To demo oferuje Ci zmagania w lesie – pedałujesz po wąskich ścieżynkach, często jest z górki, więc cały wyścig jest dość ryzykowny i nie raz znajdziesz się na ziemi. Uważaj na drzewa – te złośliwe bestie mają w zwyczaju wyskakiwać Ci na drogę tuż pod koła...



Final Fantasy VIII

WYDAWCA:	SCEE
GATUNEK:	RPG
WERSJA:	Wideo

Wspaniałe wideodemo ósmej części *Final Fantasy* prezentujące wspaniałości sekwencji FMV. Przedstawione sceny są tak epickie, że jako żywo przypominają krążące po internecie reklamówki pierwszego epizodu *Gwiezdnych Wojen*.



Point Blank 2

WYDAWCA:	SCEE
GATUNEK:	Strzelanina z lightgunem
WERSJA:	Grywalne demo

- Sterowanie

W Point Blank 2 można zagrać pistoletem G-Con lub kompatybilnym. Jeśli zdecydujesz się na grę joypadem:
←, →, ↑, ↓ Ruch celownika
◯ Strzał

Wreszcie jest – kolejne zadanie dla naszego G-Cona, który od jakiegoś czasu kurzy się w szafie. Wersja demo oferuje dwie odmiany zabawy. Tryb Advanced Arcade możesz wybrać przyciskiem X. Jest także tryb dla dwóch graczy, w którym razem ćwiczycie strzelanie na kilku poziomach. Miłego polowania.

F1 '99

WYDAWCA:	SCEE
GATUNEK:	Wyścig
WERSJA:	Wideo

Tym razem SCEE postawiła na dobrych producentów i najnowsza część F1 wygląda kwitnąco. Możesz się o tym przekonać odpalając to mistrzowsko złożone wideodemo.

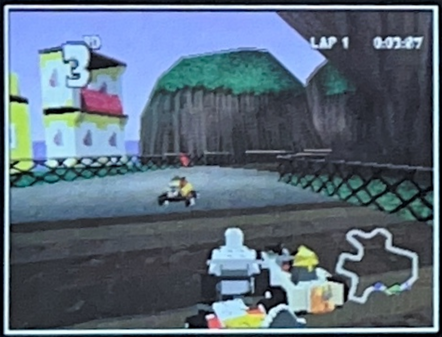
Lego Racers

■ WYDAWCA: **Lego Media**
■ GATUNEK: **Wyścig**
■ WERSJA: **Grywalne demo**

- Sterowanie

←, → Zakręty
⊗ Gaz
▢ Wsteczny
○, △ Zmiana widoku
L1 Aktywacja dopałki
L2 Mapa

Były takie czasy, gdy naszym jedynym problemem w życiu był brak odpowiednio długich klocków do ukończenia budowy statku kosmicznego lub pojazdu. W wyścigu Lego na pewno nie zabraknie elementów. W wersji demo ścigasz się z sześcioma innymi plastikowymi ludzikami w trybie Imperial Grand Prix. Możesz wybrać jednego z trzech kierowców.



Mission: Impossible

■ WYDAWCA: **Infogrames**
■ GATUNEK: **Taktyczna**
■ WERSJA: **Wideo**

Przy dźwiękach dobrze znanego tematu Ethan Hawke wykonuje dla nas kaskaderskie sztuczki. Już niedługo sam będziesz mógł to wszystko wyprawiać, ale na razie popatrz, jak to robi mistrz...

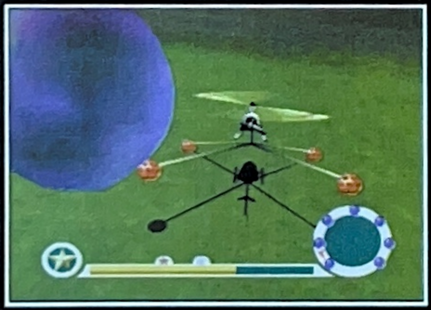
R/C Stunt Copter

■ WYDAWCA: **Virgin Interactive**
■ GATUNEK: **Symulator modelu śmigłowca**
■ WERSJA: **Grywalne demo**

- Sterowanie

W tym tytule można sterować jedynie analogowym joypadem
Lewa gałka Ruch w pionie / obracanie śmigłowca
Prawa gałka Przechylanie śmigłowca w wybraną stronę

Pierwsza gra w historii PlayStation, która jest tak drobiazgowym symulatorem lotu. Nawet jeśli pilotujemy tylko model śmigłowca, a nie prawdziwą maszynę. W *R/C Stunt Copter* nie ma szybkiej akcji, strzelania i wybuchów – tutaj cieszymy się, że w ogóle lecimy i że zdołaliśmy zmusić tę piekielną maszynę, by poruszała się w wyznaczonym przez nas kierunku. Dlatego wersja demo oferuje instruktaż latania małym śmigłowcem i zadania treningowe. Dzięki temu, gdy pełna wersja gry pojawi się w sklepach, będziesz już w miarę sprawnym pilotem.



40 Winks

■ WYDAWCA: **GT Interactive**
■ GATUNEK: **Platformówka 3D**
■ WERSJA: **Wideo**

Pamiętasz tę scenę z Ducha: dziewczynka zagląda pod łóżko – nie tam nie ma, a w następnej chwili coś wsysa ją do innego świata. Teraz masz okazję zwiedzić podobną krainę. Rodzeństwo – Ruff i Tumble – stara się zorientować w sennym świecie...

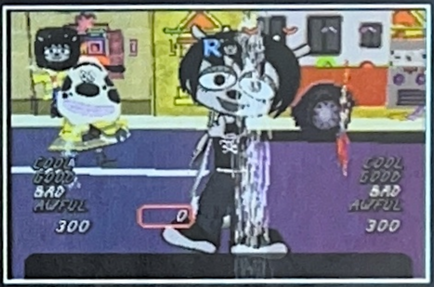
Um Jammer Lammy

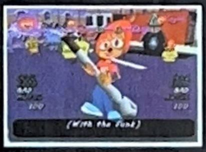
■ WYDAWCA: **SCEE**
■ GATUNEK: **Rock'em up**
■ WERSJA: **Grywalne demo**

- Sterowanie

Podążaj za instrukcjami na ekranie

W ubiegłym miesiącu było demo dla jednej osoby, a tym razem ta zwariowana gra oferuje możliwość gitarowego pojedynku! Ty i Twój oponent musicie wciskać kombinacje guzików, które pojawiają się na ekranie. Jeśli ktoś z Was poczuje się Hendrixem, może spróbować freestylowej solówki, ale jeśli nie macie poczucia rytmu, lepiej nawet nie próbować.





LMA Manager

■ WYDAWCA: **Codemasters**
■ GATUNEK: **Menedżer piłkarski**
■ WERSJA: **Wideo**

To pierwszy menedżer piłkarski stworzony specjalnie z myślą o PlayStation i od razu widać jego wyższość nad konwersjami z peceta. *LMA Manager* ustala nową jakość w swoim gatunku. W dziale PlayTest możesz przeczytać recenzję tej gry, a tutaj możesz się jej przyjrzeć.

This Is Football

■ WYDAWCA: **SCEE**
■ GATUNEK: **Piłka nożna**
■ WERSJA: **Wideo**

PSM z przyjemnością może zaprezentować wideodemo gry, która przez długi czas była pilnie strzeżoną tajemnicą Sony. Producenci tej kopaniny wzięli najlepsze elementy z PSX-gier piłkarskich i złożyli w niezwykle grywalną całość.

PIRACI W ODWROCIE!

SUKCESY W WALCE Z PIRACTWEM I NOWE PRAWO AUTORSKIE

Bardzo optymistyczne sygnały dochodzą do nas z całego kraju — w Warszawie i innych miastach mamy do czynienia z istnym pogromem piratów! Dzięki sprawnym „nalotom" policji, z przeróżnych giełd znikają paserzy handlujący nielegalnymi grami na PlayStation. Ci, którzy uniknęli złapania przez policję, nie próbują już otwarcie handlować piratami na straganach — schodzą do podziemia. Sytuacja nadal nie jest normalna, ale to i tak wielki postęp.

Szukając źródeł tej odmiany na lepsze, zasięgnęliśmy języka u źródeł - w Fundacji Ochrony Twórczości Audiowizualnej. Przypominamy, że to właśnie FOTA walczy z piractwem trawiącym PlayStation w naszym kraju. Oczywiście przy współpracy z policją, która zatrzymuje podejrzanych i zabezpiecza dowody. FOTA zbiera informacje o piratach, kontroluje wypożyczalnie PSX-gier, wskazuje policji „punkty zapalne", a po operacji stróżów prawa dokonuje specjalistycznej oceny zabezpieczonych materiałów dowodowych.

Powołana do życia ponad pięć lat temu FOTA na początku zajmowała się tylko rynkiem wideo (co robi do dziś). Dzięki jej działaniom (współpracy z policją i naciskom na ustawodawców) udało się zepchnąć piratów wideo do podziemia i zbudować normalny rynek kaset z filmami. „Myślę, że rynek (PlayStation) będzie się systematycznie poszerzał i w niedługim czasie dojdziemy do tej samej sytuacji, która panuje w Niemczech, Holandii czy w każdym innym kraju europejskim" — tak twierdził dyrektor FOTA, p. Mariusz Kaczmarek, ponad rok temu, gdy przeprowadzaliśmy z nim wywiad (PSM 8/98). Wtedy wydawało się, że próba ograniczenia PSX-piractwa to walka z wiatrakami. Dziś widzimy, że metody, które już raz sprawdziły się w walce z piractwem wideo, zaczynają przynosić skutki na rynku PlayStation.

Od początku roku FOTA współdziałała z policją przy 155 operacjach dotyczących piractwa PlayStation. Zabezpieczono ok. 20 tys. pirackich gier i ok. 100 przerobionych konsol (oferowanych w sprzedaży lub wystawionych w wypożyczalniach gier). Zaowocowało to ok. 30-40 sprawami w sądzie i zapadły już pierwsze wyroki. Złapani piraci nie są bezkarni — najbardziej bolesne są odszkodowania dla okradzionych firm (Sony Poland i dystrybutorów PSX-gier w Polsce) oraz przepadek mienia służącego do popełnienia przestępstwa. Jednemu z piratów nakazano zapłacenie 20 tysięcy złotych odszkodowania. W innym procesie, który jeszcze się toczy, oskarżyciel żąda 200 tysięcy i przepadku samochodu, który posłużył do popełnienia przestępstwa. To nie są przelewki.

Oprócz działań operacyjnych walka z piractwem prowadzona jest na polu ustawowym. Na początku października prezes rady ministrów podpisał nowy projekt ustawy o ochronie praw autorskich i skierował go do sejmu. W wyniku nacisków zainteresowanych stron, termin wejścia nowych praw w życie został ustalony na 1 stycznia 2000, co jak na naszych ustawodawców jest iście ekspresowym tempem. Projekt nowej ustawy zmienia wreszcie status łamania praw autorskich — będzie to przestępstwo ścigane z urzędu na wniosek poszkodowanego. Co to oznacza? Obecnie okradane firmy są zdane na siebie i muszą same procesować się z piratami. Po zatwierdzeniu nowej ustawy to państwo będzie ścigać piratów, tak jak morderców czy handlarzy narkotykami — z tą różnicą, że niezbędny będzie wniosek poszkodowanej firmy. Projekt nowego prawa autorskiego chroni także zabezpieczenia antypirackie, a więc ścigane będą osoby zajmujące się produkcją, montowaniem i/lub sprzedażą chipów pozwalających odpalać pirackie gry na PlayStation. Są to tylko przykłady z „naszej" półki, nowe prawo o ochronie praw autorskich będzie się oczywiście odnosić także do płyt z muzyką, kaset wideo itp. Pozostaje mieć nadzieję, że projekt zostanie zatwierdzony przez sejm i senat i że stanie się to szybko.

Oczywiście nikt nie ma złudzeń, że piractwo zostanie całkiem zlikwidowane - to nie udało się nigdzie na świecie. Chodzi o to, by piraci zeszli do podziemia, by nielegalne gry i przeróbki konsol nie były tak łatwo dostępne. By przeciętnemu zjadaczowi pirackich gier wyschło źródełko...

Przypominamy, że jeśli ktoś chciałby poinformować organizację FOTA o przestępstwie dotyczącym PlayStation, może zadzwonić pod całodobowy numer (0-22) 843-16-09.

FOTA®
FUNDACJA OCHRONY TWÓRCZOŚCI AUDIOWIZUALNEJ

TOCA PO RAZ TRZECI

Zgodnie z zeszłomiesięczną obietnicą przedstawiamy screeny i garść szczegółów na temat następnej części wyścigu *TOCA*. „To jest ostatnia *TOCA* na obecną PlayStation", powiedział nam producent gry, Gary Raeburn. „Będzie to najlepszy, najbardziej realistyczny, wielosamochodowy wyścig, jaki widziała ta konsola".

Trzecia część *TOCA* będzie oferować słynne tory z całego świata oraz więcej modeli samochodów. Już potwierdzone na 100% trasy to: Hockenheim (Niemcy), Bathurst (Australia), Watkins Glen (Ameryka), Suzuka (Japonia) i Monza (Włochy). To tylko niektóre z torów, w ukończonej wersji gry będzie dwa razy więcej tras niż w dwójce. Pośród 30 modeli samochodów znajdą się takie marki, jak Dodge, BMW, Alfa Romeo, Chrysler i Audi.

Dokonano także ulepszeń sterowania wozami, ale ci, którzy narzekali na zbyt wysoki poziom trudności poprzedniczek, nie doczekają się ułatwień — sterowanie będzie jeszcze bardziej realistyczne.

OFF THE ROAD

Tytuł mógłby być nieco bardziej oryginalny, ale przecież nie on jest najważniejszy. Firma Codemasters zamierza wystartować z własnymi wyścigami po bezdrożach. Wybierając jeden z dziesięciu pojazdów gracz będzie mógł przejechać się po najcięższych terenach świata w trybach Destruction Jamboree i Off Road Race. W odróżnieniu od poprzednich terenowych wyścigów, w *Off The Road* będzie kompletna swoboda ruchu — nie będzie wyznaczonej trasy, tylko rozległy teren pełen naturalnych przeszkód (głazy, drzewa, uskoki...).

PLAYSTATION A-Z

M jak...

MEGABAJT. W skrócie MB. Jest to jednostka ilości cyfrowych danych, które da się zmieścić w określonym medium. Np. nasza konsola ma 2 MB pamięci głównej, a płyta CD może zawierać do 650 MB danych. Binarne maszyny, takie jak konsole i komputery, „myślą" zerami i jedynkami. Taka pojedyncza jedynka lub zero nazywa się bitem (patrz A-Z w PSM 1/99) i jest to najmniejsza porcja informacji. Osiem bitów to bajt (w skrócie oznaczany jako wielkie B, w odróżnieniu do bitu, który jest małym b). Kilobajt (KB) to 1024 bajtów. Dlaczego po prostu nie 1000? Bo w binarnym świecie rządzą potęgi dwójki. 1024 (czyli 2 do potęgi 10) to dla cyfrowych maszyn okrągła liczba. Tak samo megabajt (MB) to nie milion bajtów, 1024x1024, czyli 1048576 B. Wraz z powiększaniem się pojemności cyfrowych nośników (np. komputerowych twardych dysków) pojawił gigabajt (GB). 1 GB to 1024 MB. Ile to jest bajtów, policz sam...

MOTION CAPTURE. Dosłownie oznacza to „złapanie ruchu". Wielobokowa rewolucja 3D pozwoliła na realistyczne postacie w grze, których animacja wyliczana jest przez konsolę na podstawie zdefiniowanych wcześniej sekwencji ruchów. Wtedy okazało się, że tworzone ręcznie ruchy są nienaturalne. Technika Motion Capture rozwiązała ten problem. Polega ona na wyznaczeniu na ciele (lub twarzy) modela dziesiątek dobrze widzialnych punktów (np. czarny kombinezon z białymi piłeczkami), nagraniu jego ruchów i przeniesieniu obrazu do komputera, który analizuje ruchy każdego punktu oddzielnie, budując matematyczny model. Taki zapis można przenieść na wielobokową postać w grze.

MULTIPLAYER. Dosłownie oznacza „wielu graczy". Tym terminem określa się te części gier, w których kilka osób może zagrać naraz (walcząc lub współpracując ze sobą).

MYSZKA. W świecie komputerów jest to nieodzowny kontroler (nie tylko w grach). Myszka na PlayStation nie jest zbyt popularna (działa tu ten sam schemat, co w przypadku Link kabla — ludzie nie kupują, bo nie ma zbyt wielu gier obsługujących myszkę, a producenci nie robią takich gier, bo gracze nie mają myszek...). PSX-myszka ma dwa przyciski na górze i kulkę na dole. Przesuwanie urządzenia po równej powierzchni powoduje ruch kulki. Informacje o nim przesyłane są do konsoli i dzięki temu ruch kursora myszy na ekranie (zazwyczaj jest to mała strzałeczka) odpowiada dokładnie ruchom myszki (a więc jest to urządzenie analogowe). PSX-myszka przydaje się w grach mających rozbudowane systemy menu (menedżery, strategie), choć nie tylko: gra myszką w *Quake II* nie ma sobie równych.

KLAMOTY Z GABLOTY

CATHERINE CHANNON

Niektórzy z Was są zapewne ciekawi, jak przebiega składanie płyty CD dołączanej do PSM i dlaczego czasami teoretyczne „pewniaki" w ostatniej chwili wylatują z krążka. Jako dziewczyna od CD mogę co nieco na ten temat powiedzieć.

Najpierw wyjaśnię, jak kompilujemy płytę do każdego numeru PSM. Nad przygotowaniem każdego dema do wrzucenia na płytę ślęczy 10 do 20 osób. Przy około 12 tytułach na płycie co miesiąc, okazuje się, że jest cała masa ludzi, który muszą bezbłędnie wykonać swoje zadanie i jeszcze zdążyć na czas. Jednym z moich zadań jest pilnowanie, by wszystkie te osoby wywiązały się ze swojej pracy.

Producenci gier często muszą poświęcić całe tygodnie, by z właśnie tworzonej gry wykroić demo dla PSM. Wszystko jest w porządku, gdy mają oni mnóstwo czasu, ale trzeba pamiętać, że najważniejszą sprawą dla nich jest skończenie pełnej gry, by mogła trafić na rynek. Doskonałymi przykładami są tu dema *V-Rally 2* i *Star Wars: Episode I*. Wiem, że czekaliście z utęsknieniem na szansę wypróbowania tych gierek, ale z wielu powodów produkcja dem tych tytułów musiała poczekać do czasu ukończenia ich pełnych wersji. Do moich zadań należy też nękanie firm, dopóki nie dadzą nam gotowych dem i wierzcie mi, że OBIE te gry znajdą się w końcu na naszym coverCD...

Ale nawet jeśli dostaniemy już dema od producentów, zabawa się nie kończy. Mogą wyniknąć problemy na etapie testowania. Takie demo może zajmować zbyt wiele miejsca, być nieprawidłowo zaprogramowane albo może mieć tyle błędów, że po prostu nie da się w nie spokojnie pograć. Takie niedociągnięcia oczywiście powodują, że nie możemy zamieścić dema na dysku PSM.

Środek roku nigdy nie obfituje w nowe gry (wszyscy wstrzymują konie na gwiazdkową gorączkę — RB), co wyraźnie odbiło się na letnich krążkach PSM. Ale teraz już jest lepiej — mamy na płycie coraz więcej jesienno-zimowych zapowiedzi bardzo porządnych gier. Za miesiąc czeka Was prawdziwa uczta: na CD znajdą się takie hity, jak *Quake II*, *Dino Crisis* i *Metal Gear Solid: Special Missions*. Ale nie spoczywamy na laurach — poczekajcie, aż ujrzycie nasze kolejne płyty...

Catherine Channon jest pracowniczką brytyjskiego PlayStation Magazynu i zajmuje się współpracą z Sony przy produkcji krążków PSM — tych samych, które trafiają także do Ciebie.

Fear Factor, przygodówka akcji firmy Eidos, zmieniła nazwę na *Fear Effect*.

Driver 2, jak wspomnieliśmy w ubiegłym miesiącu, ukaże się na obecną PlayStation (na PS2 wyjdzie *Driver 3*). Trwają już prace: dwójka będzie oferować cztery nowe miasta, bohaterem nadal będzie Tanner, a ptaszki za oknem ćwierkają, że może rozbijać się Mustangiem. Natomiast *Driver 3* ma szanse na spełnienie marzeń fanów gier kryminalnych, którzy oczekują na *GTA* w trzech wymiarach.

Vanishing Point to wyścig w stylu *Ridge Racera*, który wyda Acclaim. Gra, podobnie jak *RRT4*, ma zachwycać odrysowywaniem bardzo odległej scenerii i brakiem efektu nagłego pojawiania się przydrożnych obiektów. To nie koniec wyścigowych przyjemności z Acclaimu — zapowiadany jest także wyścig *Ferrari 360 Challenge*.

Gra *Ford Racing* firmy Empire będzie oferować multiplayer dla ośmiu osób, oficjalne samochody i znanych kierowców.

Speedball 2100 to spełnienie marzeń tych, którzy niegdyś zachwycali się amigową grą *Speedball*. Grę wyda Empire. Ponieważ na PlayStation nie pojawiła się

KNOCKOUT KINGS 2000

Nowa część symulatora boksu firmy Electronic Arts zapowiadana jest już na listopad. Podczas prezentacji przygotowanej wyłącznie dla PSM (w siedzibie firmy w Vancouver) mogliśmy się przekonać, że z kontynuacji usunięto wady jedynki. Powiedziano nam, że „tryby Slug Fest i Arcade będą tylko częścią gry. Reszta będzie bardziej symulacyjna". Dla początkujących jest rozbudowany Training Mode, zaś na gotowych do walki czeka tryb Career. Można też wskoczyć do Great Fights Mode i stoczyć pojedynki ze sławami tego sportu (jest tu m.in. niezastąpiony Ali).

Kluczem do zwycięstwa będą w *Knockout Kings 2000* kombinacje ciosów. Jeśli odpowiednio szybko wklepiesz sekwencję przycisków, Twój zawodnik wykona bardzo efektywną serię uderzeń.

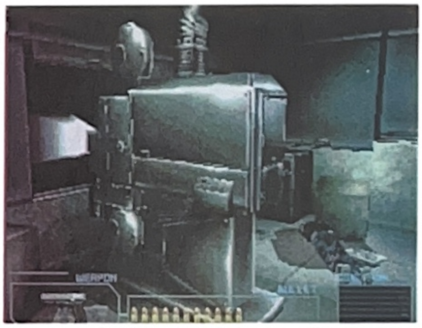
W grze odzwierciedlono prawdziwe ringi, więc jeśli ktoś ma ochotę powalczyć na Wembley lub w Las Vegas, nic nie stoi na przeszkodzie.

BIOHAZARD GUN SURVIVOR

Sensacyjne wieści dotarły do nas na targach Tokyo Game Show. Firma Capcom pracuje nad kolejną grą z serii *Biohazard* (u nas znanej jako *Resident Evil*) na PlayStation. Tym razem nie będzie to jednak przygodówka akcji, a strzelanina z użyciem lightguna! *Time Crisis i Point Blank* to świetne gry, ale przyjemność wywalenia dziury w klatce piersiowej nadgniłego zombiaka była dotąd dostępna tylko dla właścicieli Saturnów i pecetów (mowa oczywiście o strzelaninie *House Of The Dead*). Oprócz zdechlaków w grze zobaczymy gigantyczne pająki, mutanty, latające maszkary i inne „atrakcje" z krainy *Resident Evil*.

Strzelanie w upiornej scenerii to nie wszystko: firma Capcom zerwała z dotychczasowym schematem poruszania się po narzuconej z góry trasie (jak to miało miejsce w *Time Crisis* czy właśnie w *House Of The Dead*). Tym razem gracz będzie miał większą swobodę i za pomocą odpowiednich kombinacji przycisków będzie mógł wykonywać takie akcje, na jakie ma ochotę. Oprócz marszu będzie można robić uniki, cofać się, skręcać i krążyć wokół przeciwnika.

Nowy Biohazard będzie współpracował z pistoletem G-Con firmy Namco, choć Capcom może także wypuścić na rynek własną pukawkę. Oczywiście o wersji PAL gry jeszcze się nie mówi (japońska premiera zapowiadana jest na pierwszy kwartał 2000), ale ponieważ poprzednie *Residenty* do nas trafiły, a Capcom ma silnego dystrybutora w Europie, jesteśmy dobrej myśli.



dotąd naprawdę dobra symulacja sportu przyszłości, czekamy z zapartym tchem. Oby tylko gra nie sprawiła nam sromotnego zawodu, jak PSX-wersja innego hitu z Amigi — *Sensible Soccer...*

International Cricket Manager 2 — to kolejna zapowiedź Empire. Do czego to doszło...

Dune 2000 — megahit z peceta — trafi na nasze konsole. Ta kultowa, choć już leciwa strategia czasu rzeczywistego całkiem nieźle poradziła sobie na PSX w Stanach i firma Electronic Arts zamierza spróbować teraz szczęścia w Europie.

Rayman 2: The Great Escape, gra zapowiadana niegdyś na marzec tego roku, w końcu ukaże się na Gwiazdkę.

Ready To Rumble 2 Boxing zmierza ku PlayStation za sprawą firmy Midway. Inne zapowiedzi tej firmy to: *Gauntlet Legends, Mortal Kombat: Special Forces, Hydro Hunter, Paperboy 3D i NFL Blitz 2000.*

Gwiazdy muzyki w ścieżkach dźwiękowych do gier — ta tendencja jest coraz silniejsza. W Anglii powstała nawet firma, która zajmuje się pozyskiwaniem utworów gwiazd do gier. Przedsięwzięcie nazywa się A-I, a kieruje nim menedżer Fatboy Slima ukrywający się pod pseudonimem Miles. „A-I będzie przeszukiwał ofertę firm płytowych i współpracował z twórcami gier, by ich produkcje miały najlepszą muzykę", powiedział nam Miles. „Niezależnie, czy będzie potrzebny rock, techno, muzyka klasyczna, metal, indie czy trance, A-I przedstawi katalog propozycji do gry".

Firma A-I ma już pierwsze zadania na koncie — właśnie zakończyła prace nad muzyką do europejskiej edycji *Gran Turismo 2* — znajdą się tam m.in. remiksy The Cardigans i Fatboy Slima. A-I pracuje także nad soundtrackiem do gry Eidosu *Urban Chaos* — usłyszymy w niej Way Out West, Photek i Basement Jaxx.

Pop n'Pop to najnowsza gra logiczna firmy Taito, producenta takich hitów, jak seria *Bust-A-Move* i *Bubble Bobble*. Tym razem wszystkie czarne typki z gier Taito zostały zjednoczone pod wodzą Księcia Ciemności. Przejęli oni Wyspę Bąbelków. Księżniczka Lena próbowała bronić królestwa, ale źli faceci byli zbyt silni i wzięli ją w niewolę. Hmm, czy tylko nam się wydaje, czy ludzie z Taito zbyt często oglądają *Gwiezdne Wojny?* W każdym razie *Pop n'Pop* oferuje kolejną wariację na temat bąbelków i układanek.

Marvel, słynna na całym świecie firma wydająca komiksy, podpisała z Activision trzyletnią umowę na nieograniczoną liczbę gier opartych na komiksach *X-Men* i *Blade*. Umowa daje także firmie Activision wyłączność na produkowanie gier na licencji każdego nowego filmu lub serialu telewizyjnego na podstawie *X-Men* lub *Blade* (a na takie się zanosi). „Przez ▶

PlayStation

Autoryzowany dystrybutor Sony PlayStation

proponuje hurt konsol, gier i akcesorii.
Super ceny, wysyłka ekspresowa (cała Polska) 0%
Zadzwoń i sprawdź 0501 420440, 0501 420450
ponadto sprzedaż detaliczna i wysyłkowa
Posiadamy wszystko do Twojego PSX'a!

Przykładowe ceny: karta pamięci 15 bloków .... 49 zł
kabel RGB .... 39 zł
dual shock .... 99 zł

Dom Handlowy „JUBILAT"
Al. Krasińskiego 1/3, Kraków
fax./tel. (012) 422-30-33 w. 346

SUPER OFERTA:
Sony PlayStation + dual shock + gra Medievil za **599 zł**
+ karta pamięci gratis (sprzedaż wysyłkowa)

LOADING 32 % COMPLETE

PLAYSTATION 2 CORNER

• Jak grzyby po deszczu pojawiają się nowe screeny do produkowanych właśnie gier na PS2. Możecie podziwiać je obok.

• Jak powiedział nam Phil Harrison, wiceprezes SCEA, PlayStation 2 nie będzie w przyszłości konkurencją dla komputerów, mimo że niektóre jej gniazdka są charakterystyczne dla pecetów. „Porty USB dają nam możliwość podłączenia wielu urządzeń, np. klawiatur, myszek, twardych dysków, stacji dyskietek, mikrofonów i głośników... Gniazdo PCMCIA daje zaś dostęp do mnóstwa przeróżnych modemów, pamięci flash, przenośnych nośników danych...", powiedział Phil. „Nie twierdzę, że BĘDZIEMY podłączać wszystkie te urządzenia, ale że BĘDZIEMY MOGLI to zrobić. To istotna różnica. Po prostu nie chcemy, by w przyszłości konsola była zamknięta na różne technologie. Właśnie dlatego dodaliśmy do niej gniazda, które są standardowymi interfejsami".

• Oparty o PS2 system przesyłania danych przez internet planowany na 2001 rok (patrz poprzedni numer) posłuży nie tylko do ściągania gier — będzie można za jego pośrednictwem kupić wszystko, co da się przetworzyć na postać cyfrową. Co powiesz na najnowszy film albo album ulubionego zespołu? Zdaniem Kena Kutaragi, w niedalekiej przyszłości „branża podzieli się na trzy grupy ludzi: twórców, wydawców i dystrybutorów. Twórcy będą produkować (gry, filmy, muzykę itp. — PSM), wydawcy nadadzą produktowi komercyjną postać i będą go sprzedawać poprzez kanały stworzone przez dystrybutorów". Zdaniem Kena, PlayStation 2 stanie się powszechnym terminalem sieciowej dystrybucji towarów, ponieważ można ją podłączyć do każdego telewizora i nie jest skomplikowana w obsłudze, jak komputery. Podobny terminal (tzw. set-top box) bezskutecznie próbują od lat stworzyć firmy powiązane z pecetami. Jak widać, PlayStation będzie wielofunkcyjnym kombajnem, nie tylko konsolą do gier. Nietrudno sobie wyobrazić, że niektórzy ludzie kupią PS2 tylko po to, by oglądać na niej filmy na DVD (jeśli i u nas konsola będzie kosztować ok. 1500 zł, będzie tańsza od odtwarzaczy DVD!) albo po to, by ściągać przez internet najnowsze płyty z muzyką, nie myśląc wcale o graniu na PS2! Wszystko przed nami...

• Ponieważ SCEI chce w marcu przypuścić potężny atak PlayStation 2 na rynek azjatycki (firma zamierza rzucić w ręce klientów milion konsol w pierwszym tygodniu sprzedaży!), w internecie pojawiły się pogłoski, iż współpracująca z Sony Toshiba nie zdoła wyprodukować wystarczającej liczby układów scalonych RDRAM do PS2. Według niepotwierdzonych doniesień, Sony prowadzi rozmowy z kilkoma innymi producentami chipów (m.in. z firmą NEC).

• Na targach Tokyo Game Show firma Capcom zaprezentowała prerenderowane intro do gry Oni Musha na PS2. Przedstawiało ono bitwę wyglądającą nieco jak sceny z Braveheart. Po obejrzeniu intra wiele osób okrzyknęło je najlepszą animacją FMV w historii.

• Eternal Ring będzie jedną z gier dostępnych w momencie premiery PS2. To produkcja firmy From, a wyda ją japoński oddział Sony. Eternal Ring jest jatką 3D (z perspektywą pierwsze[j] osoby) osadzoną w średniowiecznej scenerii fantasy i okraszoną dodatkam[i] rodem z RPG. Kładziesz trupem dziesiątki zakutych w zbroje rycerzy, scho[dzisz] dzisz do wyschniętej studni, by zaraz potem stanąć oko w oko ze zirytowanym, ziejącym ogniem smokiem... Jak widać, mimo wyświechtanej formy sceneria jest dość oryginalna (jak na jatk[ę] 3D). Oczywiście grafika jest lepsza niż w jakiejkolwiek jatce 3D w historii: mistrzowskie tekstury zamkowych ścian, odblaski na zbrojach rycerzy, wszystko bez jakiejkolwiek pikselozy.

• Wieści z Tokyo Game Show ciąg dalszy: dowiedzieliśmy się, iż kolejna część Final Fantasy produkowana z myślą o PS2 umożliwi grę w sieci! Niestety, firma Square nie sprecyzowała, jak dokładnie będą przebiegały rozgrywki, więc możemy tylko pogdybać. Wyobraź sobie wirtualny świat Final Fantasy na serwerze Square albo Sony,

Unison

Wild Wild Racing

X-Fire

Shanghai

Sky Surfer

Splash Dive

The King And I

Jikkyou Soccer

Lakemasters

Oni Musha

Roadsters Trophy

Bouncer

Choro Q HG

Drum Mania

Gradius

w którym „żyją" jednocześnie setki, a może nawet tysiące graczy (biorąc pod uwagę podane przez nas w poprzednim numerze parametry systemu sieciowej komunikacji przygotowanego dla PS2, jest to możliwe)! Każdy zajmuje się swoimi sprawami, gracze czasami walczą ze sobą, łączą się w grupy itp. Jedni napadają na wędrowców, inni zajmują się handlem, jeszcze inni próbują zdobyć władzę i podbijać okoliczne tereny... W takim systemie hasło „wirtualna rzeczywistość" nabiera nowego znaczenia. Szczegółów na temat nowych gier Squaresoftu dowiemy się już 23 listopada, wtedy bowiem Square postanowiła zorganizować własną imprezę, na której ujawni plany wydawnicze na koniec milenium. Show odbędzie się w Yokohamie (Japonia oczywiście).

• Firma Namco stworzyła specjalny oddział zajmujący się produkcją gier RPG tylko na PlayStation 2. Nowym pododdziałem pokieruje Hirohide Sugiura, który niegdyś był głównym projektantem gier w Square. To wyraźne wypowiedzenie wojny twórcom Final Fantasy, a bitwa rozegra się na PS2... Pierwszy produkt nowej filii Namco planowany jest na grudzień 2001.

• Amerykańska firma Titus jest jedynym wydawcą spoza Japonii, który wesprze azjatycką premierę PlayStation 2. Eksportową grą dla Japończyków będzie Roadsters Trophy 2000. Firma Titus zamierza rzucić na rynek 200 tys. kopii. Jeśli Roadsters Trophy 2000 się przyjmie, Titus zarobi mnóstwo pieniędzy. Jeśli nie — strasznie umoczy. My życzymy sukcesu.

• Tygodnik Famitsu (jeden z najpopularniejszych magazynów o grach wideo w Japonii) rozesłał do ok. 80 azjatyckich producentów gier ankietę dotyczącą PlayStation 2. Oto, co branża sądzi o nowej konsoli Sony:

Na pytanie o cenę PS2 43,1% ankietowanych firm odpowiada „w sam raz", po 17,2% udziela odpowiedzi „tanio" i „trochę za drogo", 12,2% twierdzi, że „zbyt tanio", a 10,3% że „zbyt drogo".

Na pytanie czy produkcja gier przestawi się teraz na PS2, czy pozostanie przy PSX, 58,3% ankietowanych stwierdza, że właśnie badają rynek by wiedzieć, co robić, 20,1% opowiada się za PS2, 11,7% nie ma pojęcia, a 6,6% firm twierdzi, że nic się nie zmieni.

Następna pozycja jest bardzo ciekawa: czy PS2 pobije rekordy sprzedaży ustanowione przez PSX? 41,4% zapytanych firm twierdzi, że zajmie to trochę czasu, ale w końcu tak się stanie. 31% jest zdania, że „się zobaczy", 15,4% stawia na podobne wyniki sprzedaży, 6,9% prognozuje, że PS2 nie pobije rekordu PSX, a 5,3% uważa, iż zrobi to bardzo szybko.

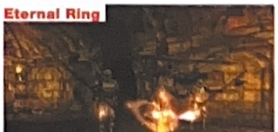
A która z ostatnio zaanonsowanych, nowych platform (PS2, 64DD, GameBoy Advance, Dolphin) będzie najlepiej się sprzedawać? Tu większość firm nie ma wątpliwości: 66,7% odpowiada, że PS2, 30% nie wie, a 3,3% stawia na nowego GameBoya.

• Źródła zbliżone do amerykańskiego oddziału Sony twierdzą, że oprócz Dual Shocka 2 i nowej karty pamięci na 2000 rok planowane są jeszcze dwa urządzenia do PS2. Będzie to podobno nowy MultiTap i PocketStation, która nadal nie może wydostać się z Japonii na rynki w Stanach i Europie.

• Hideo Kojima, twórca wspaniałej gry Metal Gear Solid, zdradził ostatnio, że jest zainteresowany zrobieniem gry na PS2 na podstawie filmu Matrix! Na razie projekt jest w fazie rozmów, ale jeśli TAKI człowiek weźmie się za TAKI film...

• Firma SCEI zamierza opracować własną stację roboczą opartą na technologii PlayStation 2. Mianem stacji roboczych określa się komputery konstrukcyjnie zoptymalizowane pod kątem obróbki danych wymagającej dużej mocy obliczeniowej (przykładem są komputery firmy Silicon Graphics). Na takich stacjach roboczych tworzy się np. animacje FMV do gier. Firma Sony twierdzi, że została zmuszona do stworzenia Creative Workstation, ponieważ obecne stacje robocze i pecety nie są wystarczająco silne, by służyć do produkcji gier na PlayStation 2. „W przeszłości stacje robocze i pecety miały większą moc obliczeniową niż konsole, więc można było używać ich jako narzędzi do tworzenia gier", powiedział Ken Kutaragi. „Ale gdy konsola dorównuje im lub przewyższa mocą, trudno jest wykorzystywać te komputery do produkcji gier". Nowa Workstation będzie ponoć 10 razy silniejsza niż obecna przystawka developerska do PS2 — Tool (patrz PSM 10/99). Ma być gotowa w połowie 2000 roku, a co dwa-trzy lata planowane są nowe wersje oprogramowania.

• I na koniec doniesienia o... PlayStation 3! Na jesiennym Microprocessor Forum w Kalifornii Ken Kutaragi zapowiedział, że technologia Emotion Engine (serce PS2) będzie stale rozwijana i w ciągu sześciu lat ma zostawić daleko w tyle rodzinę procesorów Pentium (m.in. przechodząc na technologię 0,13 mikrona). Emotion Engine 2 ma być gotowy w 2002 roku i ma zawierać 50 mln tranzystorów. Zdaniem Kutaragi, EE3 może mieć nawet 500 mln tranzystorów i będzie wykonany techniką 0,1 mikrona! Tak szybki i dynamiczny rozwój układu EE oznacza, że na PS3 będziemy czekać dużo krócej niż na PS2! Zdaniem Kena Kutaragi, PS3 może pojawić się w dwa lata po PS2 (PS2 ukazuje się 5 lat po PSX). Z jednej strony to dobrze, ponieważ konsola nie zdąży się zestarzeć i nie pozwoli się dogonić technologicznie pecetom, ale z drugiej trzeba będzie częściej zmieniać platformę. Na szczęście, jeśli kolejne PlayStations będą kompatybilne z poprzednimi (tak jak PS2 z PSX), będzie można zmieniać konsole nie rezygnując z posiadanych gier i osprzętu!

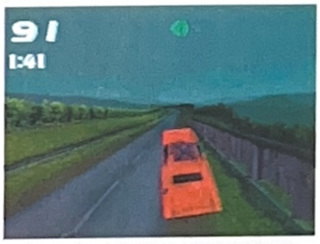


BUZZIN
HORNETS
3
MAGNETI
MARELLI
FedEx

DUKES OF HAZZARD: RACE FOR HOME

Amerykańska firma Southpeak Interactive zamierza pobić *Drivera* swoim wyścigiem opartym na znanym w Stanach serialu telewizyjnym. Gracz wykonuje serię ryzykownych i niezbyt legalnych misji ścigając się z czasem, policją lub innymi samochodami. Zadania nie odbiegają od tych z *Drivera*, tyle że tym razem gra się prawdziwego przestępcę. Istotną różnicą jest natomiast dodanie dwuosobowego trybu multiplayer — jest to wyścig, ale wszystkie chwyty są dozwolone: można wykonywać kaskaderskie sztuczki, spychać rywala z drogi, itp.

Grafika jak na razie nie zachwyca, ale za to prerenderowane animacje FMV są paluszki lizać. Gra lada moment ukaże się w Stanach, o wersji PAL na razie nic nie słychać...



NAMAX - S.C.
Gry i akcesoria do Sony PlayStation

POLECAMY
Największy wybór gier nowych i używanych.
Gry używane już od 50 zł.
Korzystne rabaty przy większych zakupach.
W rozliczeniu przyjmujemy gry (WYMIANA).

Prowadzimy sprzedaż i wymianę WYSYŁKOWĄ.
- Krótkie terminy realizacji
- Płatność przy odbiorze
- Stały koszt przesyłki - 5 zł
Katalog z Naszą pełną ofertą BEZPŁATNY
Firma prowadzi również sprzedaż ratalną
RATY BEZ ŻYRANTÓW !!!
WYSTARCZY ZADZWONIĆ
tel. (0-77) 456-50-54
0-603-07-08-07
0-601-50-27-70

Pon.- Pt. w godz. 9:00 - 20:00
oraz w sobotę i niedzielę od 15:00 - 19:00

Nasz adres:
NAMAX S.C.
ul. Kośnego 48/1, 45-372 OPOLE

TOKYO GAME SHOW

Mimo że bomba z informacjami na temat PlayStation 2 wybuchła 13 września, odbywające się w dniach 17-19 września targi Tokyo Game Show (to na nich pierwotnie miała zostać zaprezentowana PS2) cieszyły się ogromną popularnością. Na imprezę ściągnęli ludzie z całego świata i był straszny tłok.

Wielkie stoisko Sony dominowało na targach. Można tam było podziwiać kilka wystawionych PS2. Naprzeciw jednej z nich umieszczono komputerową kamerę, która na żywo przekazywała do internetu obraz, by PSX-fani na całym świecie mogli na komputerach podziwiać PS2 w akcji. Na jednej z konsol był odtwarzany z płyty DVD film, były też grywalne dema. Gran Turismo 2000 zachwycało samochodami. To po prostu mistrzostwo świata! Z uwagi na wczesną wersję gry tekstury tras były żywcem wzięte z GT na PSX, ale wysoka rozdzielczość i przeróżne efekty świetlne robiły swoje. Tekken Tag Tournament także zaprezentowano w grywalnej wersji — przy tej bijatyce Soul Calibur to małe piwo. Można było powalczyć sześcioma postaciami, w tym Eddym, Xiyao i Jinem. Pisanie, że wszystko wyglądało wspaniale, miało tonę wieloboków, wyśmienite tekstury i efekty świetlne, staje się już powoli nudne. Ponadto na stoisku Sony można było podziwiać Kessena (firmy Koei), Dark Cloud, Bouncera (Square) i Eternal Ring. Nie zapomniano też o obecnej PlayStation — gwiazdami wieczoru byli: Crash Team Racing, Gran Turismo 2 oraz Legend Of Dragoon.

Firma Square przycupnęła na wielkim stoisku Sony, prezentując grę Chrono Cross, z której wręcz wylewały się kolory. Tuż obok można było podziwiać Parasite Eve 2 (która będzie bardziej residentowa niż jedynka) i Vagrant Story. Widać było, że Squaresoft trzyma swoje asy w rękawie na własny show, który zamierza rozpętać w listopadzie.

Capcom zachwycił wszystkich nową strzelaniną w stylu House Of The Dead, opartą na świecie Resident Evil. Dema PS2-gier Capcomu nie były prezentowane - przedstawiciele firmy tłumaczyli się tym, że prace są jeszcze na zbyt wczesnym stadium. Podobną politykę zastosowało kilka innych firm, koncentrując się na ofercie na obecną PlayStation. Konami próbowała zanudzić wszystkich na śmierć kolejnymi klonami gier muzycznych, w tym Drum Manią na PS2. Wyjątkowo mało ciekawa oferta, jak na taką firmę. Imagineer prezentowała grywalne demo Wild Wild Racing na PS2. Koudelka zgromadziła tłumy wokół stoiska firmy SNK. Przedstawiciele prasy dostawali grywalne dema. Podobne tłumy przyciągnął długo oczekiwany Dragon Quest VII firmy Enix, która prezentowała także produkcję Valkyrie Profile — dość podobną do DQVII, ale z większą porcją elementów zręcznościowych. Firma Tecmo promowała mroczną grę akcji z grafiką a'la Silent Hill — Soumatou (na PSX) — oraz nową wersję Densha De Go (na PS2).

W odróżnieniu od np. Konami i Capcom, firma Namco postawiła na PlayStation 2. Zaprezentowano demo New Ridge Racera, niestety niegrywalne, ale i tak przy ich stoisku nie dało się wcisnąć szpilki. Modele samochodów w NRR wyglądają niegorzej niż w Gran Turismo 2000, a trasy mają ostrą, szczegółową grafikę. Każdy, kto oglądał się za konsolą Segi, mógł się przekonać, jaka przepaść dzieli grafikę Dreamcasta od PS2 (na korzyść tej ostatniej oczywiście). Drugą prezentacją Namco na PS2 była gra 500 GP, wyścig motocykli — tylko z taśmy wideo, ale i tak wyglądała powalająco... W takim towarzystwie przygotowany na PSX rolplej Dragon Valour znajdował się nieco w cieniu, jednakże został doceniony przez hardcore'owych fanów RPG, których w Japonii nie brakuje.

► ponad 35 lat superherosi Marvela — *X-Men* i *Blade* — ożywiali wyobraźnię ludzi na całym świecie", powiedział prezes Activision, Ron Doorink. „Wraz z tą umową możemy rozszerzyć bogate wszechświaty ukryte w tych dwóch seriach i stworzyć wiele nowych i ekscytujących produktów". Mamy tylko nadzieję, że ta umowa nie zaowocuje dwuwymiarową bijatyką *X-Men Versus Blade,* bo chyba byśmy padli z wycieńczenia...

Wieści z Activision ciąg dalszy — firma przejęła producentów gier, Neversoft. Przypominamy, że Neversoft stworzyła ostatnio rewelacyjną grę *Tony Hawk's Skateboarding* (którą wydał zresztą Activision). „Uważamy, że zcementowanie naszych związków z Activision było najlepszą rzeczą, jaką mogliśmy zrobić dla Neversoftu na tym etapie istnienia firmy", powiedział prezes Neversoft, Joel Jewett. „Ci goście rozumieją, czego potrzeba developerowi, by stworzył świetną grę, i potrafią udzielić nam potrzebnego wsparcia". Najbliższą produkcją Neversoftu będzie *Spiderman* — premiera w 2000 roku.

Acclaim zamierza rozpętać kampanię medialną (i stworzyć odpowiednie gry), by przyciągnąć do konsol płeć piękną. Jeśli to się uda, powstanie nowy, potężny i zupełnie niezagospodarowany sektor rynku. „Dział software'u dla dziewcząt postrzegamy jako strategiczną okazję do poszerzenia naszego biznesu", powiedział Paul Eibeler z amerykańskiego oddziału Acclaim.

Final Fantasy Anthology — taką nazwę nosi składanka, jaką Square/Electronic Arts wyda w USA. Nie jest to pełna antologia — zawiera tylko dwie gry: *Final Fantasy V* (która oryginalnie ukazała się na konsoli Super Famicom) oraz *FFVI* (ze SNES). Do oryginalnej, 16-bitowej grafiki dodano świeżutkie sekwencje FMV, które (jak zwykle w przypadku Square) totalnie zrywają czapkę z głowy. Dodatkowy, trzeci krążek sprzedawany wraz z antologią będzie zawierał ścieżkę dźwiękową z obu gier. Kapitalna sprawa, tyle że w USA. Ale, jak wiadomo, jeśli gra trafi z Japonii do Stanów, bardzo zwiększają się szanse, że „z rozpędu" doleci i do Europy. Czego wszystkim życzymy.

Shaquille O'Neal będzie rzecznikiem najnowszej gry Midway pod tytułem *NBA Showtime: NBA On NBC*. „Shaq jest jednym z najsilniej dominujących graczy NBA, jego dynamiczny, odważny styl gry czyni z niego idealną osobę do reprezentowania *NBA Showtime: NBA On NBC*", powiedział Mike Ribero z Midway. O'Neil pojawi się na okładce gry, w reklamach telewizyjnych i prasowych oraz będzie ►

SZUKAJ W KIOSKACH!!!

SPECJALNY NUMER PISMA PSX FAN!

ZAWIERA WYŁĄCZNIE TYSIĄCE TIPS & TRICKS

W SPRZEDARZY OSIĄGALNY OD 25.10.1999

MOŻNA ZAMÓWIĆ GO INDYWIDUALNIE WPŁACAJĄC KWOTĘ 10 zł ZWYKŁYM PRZEKAZEM POCZTOWYM NA ADRES REDAKCJI: PSXFAN Spec 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6. W miejscu na korespondencję dopisz opłata za PSX Fan Special nr 1/99.

NAJBARDZIEJ AKTUALNY ZBIÓR KODÓW I TIPSÓW

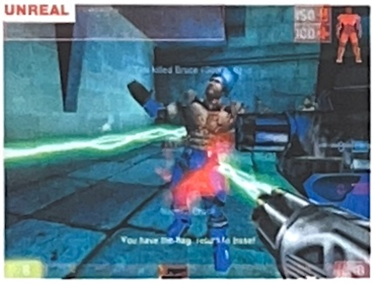
RESIDENT EVIL 3

UNREAL

uczestniczył w promocjach gry. Zamierza także współpracować z twórcami przy następnych częściach *NBA Showtime*, a także pojawi się jako ukryta postać w innych grach Midway!

Railroad Tycoon II ukaże się na PlayStation w 2000 roku. Firma PopTop po trudach i znojach zdołała osiągnąć odpowiednią jakość konwersji z PC. *RTII* jest strategią ekonomiczną opartą na pomyśle Sida Meiera (twórcy Civilization). Gracz wciela się w magnata kolejowego. Zdaniem Phila Steinmeyera, prezesa PopTop, gra będzie jedną z najlepiej wyglądających strategii na PlayStation.

UNREAL



Resident Evil 3 będzie zawierał ukryte podgierki! Konkurencja nazywa się The Mercenaries — sterując jedną z trzech postaci, które Jill spotyka w grze (Carlos, Nicholai, Mikhail) trzeba dotrzeć do wskazanego punktu miasta wyrabiając się w limicie czasu. O tym, że trzeba po drodze zabić całe zastępy zombies, nie trzeba nawet wspominać. Dodatkowego smaczku dodaje fakt, że każda z trzech postaci dysponuje inną bronią. Zaliczenie tych podgierek daje Jill dodatkową kasę do wydania we właściwej grze.

Vegas Games 2000 to tytuł gry, którą w Stanach wydała firma 3DO. Gra oferuje wiele wersji „jednorękich bandytów", kilka odmian pokera, obstawianie wyścigów konnych, black jacka, keno, ruletkę i wiele innych atrakcji, na których można stracić górę wirtualnej gotówki. To zestaw, którego nie powstydziłoby się kasyno w Vegas. Amerykanie już teraz mogą oddawać się hazardowi, a my...?

Unreal na PlayStation wzorem *Quake'a II* będzie oferował multiplayer z podzielonym na czworo ekranem oraz dodatkowe poziomy stworzone specjalnie dla PlayStation. Jeśli będzie wyglądał równie dobrze, co „kłenio", zapraszamy.

Platinum

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Jeśli imiona takie jak Ryu, Chun-Li czy M Bison nic Ci nie mówią, powinieneś pomyśleć o nadrobieniu zaległości i spotkaniu się z Ulicznymi Wojownikami. Tym bardziej, że tym razem nie próbujemy namówić Cię na kupno rysunkowej, dwuwymiarowej bijatyki (w takiej postaci zazwyczaj występuje Street Fighter), tylko płynnej i trójwymiarowej. Seria Street Fighter od wielu lat rozbijała się po niemal wszystkich platformach, jakie kolejno pojawiały się na rynku. Bohaterowie SF ciskali w siebie ogniste kule, gdy Kazuya z Tekkena nosił jeszcze pieluchy, a Yuli z Kensei nie było nawet w planach.

Puryści sięgną zapewne po Street Fightera Alpha 3, ale Plus EX też zasługuje na respekt. Postacie zostały przerobione na wieloboki, a areny stały się trójwymiarowe, ale nie naruszono słynnej, streetfighterowej taktyki walki. Starcie dwóch doświadczonych graczy w Street Fightera jest niemal tak taktyczne, jak partia szachów, tylko że tutaj liczy się również doskonałe zgranie w czasie.

WERDYKT: Taktyczna bijatyka z cudowną choreografią — teraz w 3D.

OCENA: 8/10 (PSM 2/98)

LUCKY LUKE

Zanim na ścieżce gatunku platformówek pojawiły się takie kamienie milowe, jak Crash Bandicoot 3 czy Ape Escape, była ona wybrukowana dobrymi chęciami pionierów. Jedną z bardziej popularnych wtedy platformówek były przygody Lucky Luke'a. Napisaliśmy „bardziej popularnych", a nie „najlepszych" nie bez kozery: w tym bowiem przypadku te dwie cechy nie idą w parze. Nie chcemy przez to powiedzieć, że Lucky Luke do niczego się nie nadaje. Po prostu chodzi o to, że nie jest idealny. Gra z bohaterem francuskich komiksów w roli głównej oferuje 14 poziomów pełnych platform i złych facetów. Uzbrojony tylko w sześciostrzałowiec, umiejętność skakania i wiernego wierzchowca, Luke musi stawić czoła agresywnym prostakom i pijaczkom, groźnym przestępcom, a także czerwonoskórym.

Prosta rozgrywka Lucky Luke'a ma swój urok, poziomy są jak żywcem wyjęte z automatu z salonu gier. Wejdź do saloonu, a będziesz mógł wymienić kilka sierpowych z pijanym gburem. Spróbuj zapobiec napadowi na pociąg, a zetkniesz się z gangiem groźnych rabusiów.

Gra jest dość zabawna, kreskówkowa animacja buduje klimat, zaś fanom przygód politycznie poprawnego kowboja wystarczy tylko to, że można nim sterować. Ale nie da się ukryć, że nie będąc asem już w dniu premiery, Lucky Luke tym bardziej nie wytrzymuje konkurencji z obecnymi, platformowymi wymiataczami. Sorry, kowboju...

WERDYKT: Kreskówkowa platformówka o uproszczonej rozgrywce.

OCENA: 6/10 (PSM 8/98)

MEDIEVIL

Witaj w świecie czarowników, smoków i wskrzeszonych trupów. Spokojnie, nie mamy do czynienia z mroczną odmianą fantasy — raczej z jej doskonałym pastiszem, którego nie powstydziłby się Tim Burton lub Terry Pratchett. Kiedy w pierwszej połowie 1997 roku zaczęło być o tej grze głośno, zachwycała trójwymiarową, otwartą scenerią (wtedy PSX-fani cierpieli na lekki kompleks Mario 64). Gdy ukazała się pod koniec 1998 roku, nie była już wielką, graficzną rewolucją, ale oferowała świat tak bogaty i zabawny, że stała się wcieloną perfekcją.

Trudno zaliczyć MediEvila do określonego gatunku — to przygodówka akcji z elementami RPG, łącząca znane składniki w nową, zgrabną całość. Bohaterem gry jest rycerz Daniel Fortesque, który (jak przystało na porządnego rycerza) poległ w bitwie o słuszną sprawę, a sto lat później został przypadkowo wskrzeszony przez złego czarnoksiężnika, który (jak zwykle) zawładnął całą krainą. Jeśli takie dekoracje uważasz za dziecinne i oczekujesz „męskiej fabuły" (a'la Metal Gear Solid), MediEvil będzie Cię drażnił na każdym kroku. Jeśli zaś nie przeszkadza Ci fantasy (a w dodatku lubisz czarny humor), spokojnie możesz zanurzyć się w krainie przestronnych poziomów i klimatycznych sekwencji FMV.

WERDYKT: W tej grze zestarzała się tylko grafika (ale tylko nieco). Reszta jest nadal świeża (o ile można tak powiedzieć o trupie głównego bohatera).

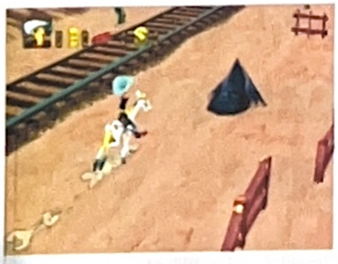
OCENA: 10/10 (PSM 11/98)

TEKKEN 3

I co tutaj napisać? Że Tekken 3 jest najlepszą bijatyką pod słońcem? Że nadal poraża grafiką, a w trybie multiplayer można w niego grać bez końca? Że po ponad roku grania nadal odkrywa się nowe kombinacje i ciosy? Że ma jedne z najlepszych animacji FMV w historii? Przecież wszyscy już o tym wiedzą. Dlatego nie ma sensu dłużej marnować miejsca...

WERDYKT: Najlepsza bijatyka świata nie zmniejszyła swojej wartości, ale za to zmniejszyła (dwukrotnie) cenę.

OCENA: 10/10 (PSM 9/98)



GAMBLERIADA
VIII TARGI GIER KOMPUTEROWYCH
HALA GŁÓWNA KS „WARSZWIANKA” – TOP 2000
UL. MERLINIEGO 2 (PRZY UL. PUŁAWSKIEJ)
PATRONAT PRASOWY:
GAMBLER
WWW.GAMBLER.COM.PL
PATRONAT RADIOWY:
RMF FM
PATRONAT INTERNETOWY:
polbox
ON-LINE SERVICE
WWW.POLBOX.COM.PL
ORGANIZATOR:
GREIT
TEL: (022) 853 35 14
E-MAIL: GREIT@SUPERMEDIA.PL
12-14.11.1999

ORIENT EXPRESS

NICOLAS DI CONSTANZO DOSTARCZA NAM NAJNOWSZYCH WIADOMOŚCI ZE ŚWIATOWEJ STOLICY GIER WIDEO. STĄD POCHODZĄ NAJLEPSZE RPG I SYMULATORY

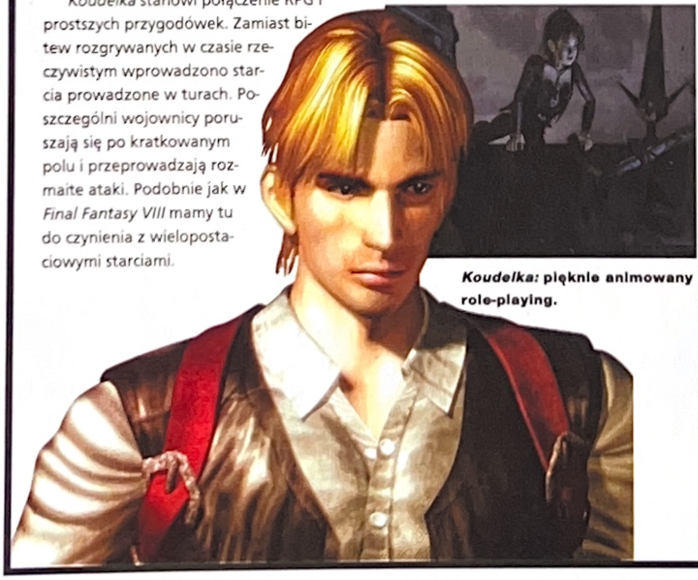
***Koudelka:* grupa programistów wyłamała się ze Square i wkroczyła do świata horroru RPG. *Final Fantasy* plus *Resident Evil*?**

SZOKUJĄCA TAKTYKA

27 września odbył się pierwszy publiczny pokaz *Koudelki*. Producent Kikuta Hiroki prezentował rewolucyjny system gry. *Koudelka* oferuje silne elementy horroru i mistrzowskie sekwencje FMV. Oba te elementy wprowadzono, by przyciągnąć bardziej przypadkowych graczy.

Koudelka stanowi połączenie RPG i prostszych przygodówek. Zamiast bitew rozgrywanych w czasie rzeczywistym wprowadzono starcia prowadzone w turach. Poszczególni wojownicy poruszają się po kratkowanym polu i przeprowadzają rozmaite ataki. Podobnie jak w *Final Fantasy VIII* mamy tu do czynienia z wielopostaciowymi starciami.

Zespół tworzący *Koudelkę* to siedmiu „dezerterów" ze Square. W marcu tego roku założyli oni firmę *Sancnoth*. Mają na swoim koncie *Seiken Densetsu 1* i *2* oraz *Shokaigi*. Jednak w Square nie czuli się do końca wolni i dlatego też postanowili odłączyć się, założyć własną firmę i pracować nad własnym stylem RPG. Pan Kikuta twierdzi, że *Koudelka* nie miałaby szansy powstać w Square. Gra ma spore szanse trafić również na nasz rynek, gdyż wszystkie komunikaty i dialogi są po angielsku. Wyśmienicie...



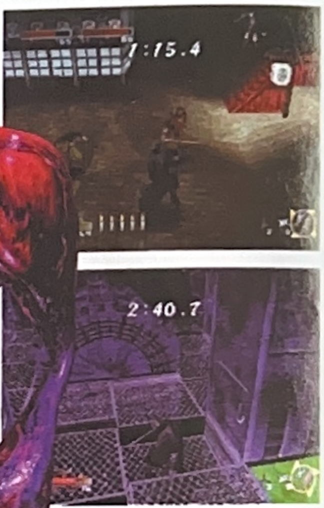
***Koudelka:* pięknie animowany role-playing.**

WPŁYW KSIĘŻYCA

W kwietniu tego roku na wiosennej edycji targów Tokyo Game Show pokazano grę *Countdown Vampire*. To kolejny klon *Resident Evila*. Pomimo tego, że mamy tu wiele scen przerywnikowych w stylu słynnych poprzedników, *Countdown Vampires* bardziej przypomina horror niż bijatykę akcji. Mamy tu 100 etapów i całe 15 minut filmików, w tym oczywiście sekwencję początkową i końcową. Ciekawostką jest to, że w zależności od grupy krwi bohatera wampiry zamieniają się w różnego rodzaju kreatury.

Gra oferuje wiele scenariuszy, tak więc możemy się spodziewać kilku różnych zakończeń, szczególnie jeśli weźmiemy pod uwagę, że możemy wcielić się w jedną z pięciu postaci. Żeby było ciekawiej, na zachowanie potworów ma wpływ faza księżyca. Tak więc najsilniejsze są one podczas pełni, a najsłabsze w czasie nowiu. Sceny walk mają być po brzegi wypełnione akcją. W końcu 30 potworów i tyle samo ludzkich przeciwników to nie przelewki. Nawiązania do *Resident Evil* są oczywiste, trzeba jednak wspomnieć, że mamy tu też trochę z *Castlevanii*. Miejmy nadzieję, że w przyszłym roku gra ukaże się poza Japonią.

***Countdown Vampire*: z krainy horroru. Drżyjcie...**



***Tenchu Shinobi Gaisen*: i znowu trzeba być tym ninją.**

TENCHU?

Po sukcesie Tenchu i przed premierą *Tenchu 2*, firma SME postanowiła wydać wariację na temat jedynki, opartą na poziomach stworzonych wydanym wcześniej edytorem Tenchu. W nowym tytule *Tenchu: Shinobi Gaisen* mamy 100 etapów, z których każdy oparty jest na odrębnej scenerii. Mamy na przykład poziom górski, w którym trzeba walczyć z niedźwiedziem. Inne misje będą oparte na rozwiązywaniu zagadek. Do ich przejścia będziesz musiał zastosować odpowiednia strategię.

Pojawią się również dwie grywalne postacie z oryginalnego *Tenchu*: Rikimaru i Ayame. Ich zadanie polega na ukończeniu poszczególnych etapów w określonym czasie Nie trzeba zabijać wszystkich potworów – przeciwnie, należy umiejętnie wybierać cele swoich ataków.

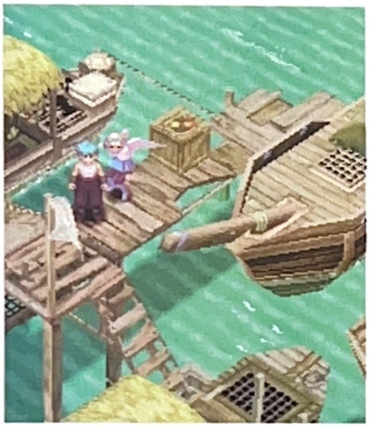
Firma SME ogłosiła konkurs, na który można przysyłać własnoręcznie stworzone (ww. edytorem) poziomy. Najlepsze z nich znajdą się w końcowej wersji gry. Podobnie jak *Metal Gear Solid VR Missions*, również Tenchu Shinobi Gaisen ma na celu osłodzenie fanom oczekiwania na premierę *Tenchu 2*, o której mówi się, że pojawi się dopiero na PS2.

SPALMY TEN DOM

Seria *Breath Of Fire* wydaje się być odporną na upływ czasu, szczególnie jeśli chodzi o grafikę i interfejs. Jednak czwarta jej część wymagać będzie drobnej reorganizacji, by móc stanąć w szranki z najlepszymi obecnie RPG na rynku. Firma Capcom stara się pozyskać względy mniej hardcore'owych graczy i upodobnić tytuł do innych gier tego gatunku.

Breath Of Fire IV oferuje bitwy toczone w czasie rzeczywistym, w których gracze mają większą wolność co do wyboru taktyki. Wszystkie tła zostały wykonane w trzech wymiarach, co oznacza, że można wykorzystać dynamiczne ujęcia kamer i częste zoomowanie. Obejrzymy również więcej scen przerywnikowych. Postacie wciąż są dwuwymiarowe, jednak mają tyle szczegółów, że trudno je odróżnić od wielobokowych. Pojawia się dwóch nowych bohaterów; Ryu i Boy. W zależności od wyboru postaci, zmianie będzie ulegać również scenariusz.

***Breath of Fire IV*: przepiękny RPG.**



LEPSZY DIABEŁ W GARŚCI...

Zainspirowana oryginalną, japońską mangą gra *Devil Man* to kolejny klon *Resident Evila*. Głównym bohaterem jest tu Akira, którego wygląd bardzo zmienia się podczas rozgrywki – a za tym idą zmiany rozgrywki.

W ludzkiej postaci Akira musi unikać nieprzyjaciół i walk z nimi. Gracz musi wykorzystywać różne techniki w zależności od rodzaju przeciwnika. Niektórzy z nich mają doskonały wzrok, inni świetnie słyszą. Jednak gdy Akira zamieni się w Diabła, będzie mógł stawić im czoła. Możesz kopać, uderzać pięścią i atakować przy pomocy magii.

Jak na razie gra wygląda dość mrocznie. Firma Bandai pracuje nad efektami świetlnymi, by zachować mangowy charakter. Miejcie się na baczności.

電撃 PlayStation
LISTY DENGEKI*

TOP 10 – SPRZEDAŻ W JAPONII

1. Legend Of Mana
2. Powerful Pro Baseball
3. Minna No Golf 2
4. Dino Crisis
5. Everyone Together
6. Dance dance Revolution
7. Guitar Freaks
8. Saru Get You
9. Simple 1500 Series Vol 10: The Billard
10. Fire pro Wrestling G

NAJBARDZIEJ OCZEKIWANE GRY

1. DragonQuest VII
2. Ark The Lad 3
3. WildARMS: 2nd Ignition
4. Dragon Quest Characters: Toruneko Adventure 2
5. Gran Turismo 2

ULUBIONE GRY CZYTELNIKÓW

1. Final Fantasy VIII
2. Tales Of Phantasia
3. Denso Suikoden
4. Final Fantasy VII
5. To Heart

* Powyższe listy podajemy za Dengeki PlayStation, najpopularniejszym magazynem dla fanów PSX w Japonii.

SONY PlayStation
Sprzedaż Wysyłkowa
Czynne 7 dni w tygodniu

TOMsoft
Rok założenia: 1991
ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel: (0-22)7731982
tel. (0-60)1282363
fax: (0-22)7733614

Termin realizacji: TYLKO 5 DNI !!!

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

Wybrane tytuły gier :	Ceny w zł
Ape Escape	**199.00**
Asterix	199.00
Bug's Bunny	199.00
Carmagedon 2	**199.00**
Civilzation 2	199.00
Croc 2 - Super Hit	199.00
Driver - Super Hit	**199.00**
Fifa 2000 - Super Hit	**199.00**
Formuła 1 '99	tel.
F.A. Premier League Stars	199.00
G-Police 2	199.00
Honda Castrol Superbike	199.00
Mission Impossible	tel.
NBA 2000	**199.00**
NHL 2000	**199.00**
Need for Speed 4	199.00
Quake 2 - Super Hit	**199.00**
Resident Evil 3 - Super Hit	tel.
Shadowman	199.00
Silent Hill	209.00
Legacy of Kain 2: **Soul Reaver**	**199.00**
Star Wars: The Phantom ...	**199.00**
Street Fighter Alpha 3	199.00
Syphon Filter - Super Hit	**199.00**
Tarzan	tel.
Tomb Raider 4 - Super Hit	tel.
WipEout 3	**199.00**
WWF Attitude	199.00
V Rally 2	**199.00**
X-Files - Super Hit	**199.00**

Platynowa seria :	
Command & Conquer	109.00
Colin McRae Rally - Super Hit	**109.00**
Crash Bandicoot 2	109.00
Croc	109.00
Die Hard Trilogy	109.00
Final Fantasy VII - Super Hit	**109.00**
Grand Thief Auto	109.00
Gran Tourismo - Super Hit	**109.00**
Heart of Darkness	109.00
Hercules	109.00
ISS Pro	109.00
Oddworld: Abe's Exodus	**109.00**
C&C: Red Alert - Super Hit	**109.00**
Resident Evil	109.00
Soul Blade	109.00
Tekken 3 - Super Hit	**109.00**
Toca	109.00
Tomb Raider 2	**109.00**
V-Rally	109.00

Wybrane akcesoria :	
Konsola PlayStation (D. Shock)	599.00
Dodatkowy kontroler (oryg.)	79.00
Dual Shock (oryginalny)	**129.00**
Kierownica V3 FX (wibrująca)	**339.00**
Memory Card (orginalna)	79.00
Memory Card 8MB - 120 blok.	**99.00**
RF Adapter - kabel antenowy	69.00
RGB Scart Cabel (EURO)	39.00
Pro Action Replay	**89.00**

Uwaga !!!
SUPER PROMOCJA !!!
Kupując dowolne gry lub akcesoria za sumę powyżej 195 zł możesz wybrać dodatkowo:
- Kartę pamięci (oryg.) w cenie 39 zł
- Kartę pamięci 8MB w cenie 79 zł
- Pro Action Replay w cenie 69 zł
- RF Adapter w cenie 49 zł
- Joypad (oryginalny) w cenie 49 zł
- Dual Schock (oryg.) W cenie 109 zł

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem oraz dołączamy do każdej przesyłki.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie pod numerem (0-22)7731982 lub (0-60)1282363 oraz faxem pod numerem (022) 7733614.

kontakt

SEKRETY DEM PSM

Raporty o tajemnicach ukrytych na naszych krążkach wciąż napływają. Gorąca prośba: opisując trik oprócz nazwy gry podawajcie numer płyty (jest na płycie :) i numer PSM, do którego krążek był dołączony. Ułatwi mi to odnajdowanie odpowiednich dem. Autorów wydrukowanych niżej sztuczek nagrodziliśmy pismami wydawnictwa CGS.

Demo 47 (PSM 8/99), Ape Escape. Po przejściu pierwszego poziomu idź do dużego pomieszczenia i skręć w lewo, do pokoju z misjami treningowymi. Po zaliczeniu każdej z nich wciśnij START i trójkąt i przypisz nowozdobyty gadżet do jakiegoś przycisku na padzie. Teraz gdy wrócisz do regularnego poziomu, masz wszystkie zdobyte gadżety. Trik nadesłał Marcin Olbryś (Elbląg).

Wszystkie gry Yaroze. Będąc w dowolnej grze Yaroze możesz wcisnąć SELECT + START, by wrócić do menu Yaroze. Możesz też włożyć do konsoli inną płytkę z grami Yaroze i wtedy po wciśnięciu SELECT + START w menu pojawią się tytuły z włożonej płyty. To oszczędza resetowania konsoli i wgrywania wszystkiego od początku. Trik nadesłał Adam Maścianica (Lubsko).

Demo 48 (PSM 9/99), Croc 2. Gdy pojawi się ekran z napisem „Press X to play", nie wciskaj nic przez moment, a ujrzysz zdjęcia z gry i jej wideo demo. Trik nadesłał Damian Olejniczak (Słupca).

Demo 34 (PSM 9/98), Wargames. Demo ma 60-sekundowy limit czasu, ale każdorazowe wciśnięcie SELECT powoduje zresetowanie zegara i odliczanie minuty od nowa. Aby grać dłużej, trzeba po prostu co kilkadziesiąt sekund wciskać SELECT.

Demo 48 (PSM 9/99), Command & Conquer. Oszczędź bazę wroga i zajmij się porozrzucanymi po terenie „prostokątnymi budowlami wroga" (są cztery, trzy po prawej stronie od Twojej bazy, czwarta po lewej od bazy wroga). Gdy zniszczysz je wszystkie, w dolnym menu zobaczysz ikonkę — będą to naloty! Ładują się bez użycia pieniędzy ok. 4-5 minut). Triki nadesłał Łukasz Rąpała (Gilów).

Demo 24 (PSM 8/97), Rapid Racer. Podczas gry wciśnij START, a potem R2 - zatrzymanie czasu.

Demo 48 (PSM 9/99), AK Smash Court Tennis. Gdy pojawi się ekran z napisem Press Start, poczekaj chwilę nic nie wciskając, a uruchomi się wideo demo. Triki przysłał Marcin Talar (Dąbrowa Tarnowska).

Demo 47 (PSM 8/99), Bloody Roar 2. Na ekranie tytułowym przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 i naciśnij X. Wybierz zawodnika. Walka będzie trudniejsza niż zwykle. Gdy wygrasz, podczas replayu trzymaj L1. Trik przysłał Michał Gołuch (Sitkówka Nowiny).

Demo 35 i 37 (PSM 10/98 i 11/98), Circuit Breakers. W menu wyboru trasy wciśnij i przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2. Pojawi się ikona włączonych świateł. Teraz przejdź do wyścigu, a będziesz jechać nocą.

Demo 48 (PSM 9/99), Opera Of Destruction. W menu (sześcian) ustaw nieużywaną ściankę (z rysunkiem zębatki), a potem wciśnij i przytrzymaj L1 + R1. Na ekranie pojawi się napis. Teraz gdy zginiesz, możesz kontynuować grę od miejsca, gdzie ostatnio skończyłeś. Triki przysłał Marcin Woźniak (Łowicz).

Demo 28 (PSM 3/98), Pandemonium 2. Podczas gry naciśnij R1, R2, L1 - nieśmiertelność. Natomiast kod R1, R2, L1, L2 powoduje przeskakiwanie do kolejnych podetapów levelu. Trik przysłał Mateusz Makanuk (Biała Podlaska).

Demo 48 (PSM 9/99), Croc 2. W demku można zdobyć kolorowe kryształy: czerwony (na drzewie), zielony (w pierwszej jaskini), różowy (na skrzyni w dalszej części poziomu) i dwa w ostatniej jaskini. Kiedy je wszystkie zdobędziesz, w miejscu ostatniego kryształu pokaże się kula — uderz ją, a dotrzesz do ukrytej jaskini, na końcu której jest złota statuetka. Trik przysłał niestrudzony Mariusz Klimek (Braniewo).

Demo 48 (PSM 9/99), Aironauts. Na ekranie tytułowym (po wyborze języka) poczekaj chwilę, a włączy się wideo demo gry. Trik przysłał Marcin Bartczak (Kobylin).

Demo 46 (PSM 8/99), Syphon Filter. Jeśli trafisz na nieuszkodzony radiowóz (nie płonie), strzel kilka razy w okolice wlotu do baku (za tylnymi drzwiami), a wóz efektownie wyleci w powietrze. Trik przysłał Paweł Grzybowski (Lesko).

Demo 48 (PSM 9/99), Total Drivin'. Wideo demo włączy się, jeśli na planszy tytułowej poczekasz chwilę nic nie wciskając. Trik nadesłał Przemek Bieniak (Mińsk Mazowiecki).

Cały czas czekam na kolejne odkrycia.

Z innej beczki: odezwało się do nas kilka osób, które miały kłopoty z demem Tony Hawk's Skateboarding z ostatniego covera. Odpalałem to demko u siebie kilka razy i nigdy nic mi się nie zawiesiło – macie inne konsole czy jak...? Może to kwestia wersji (serii) PlayStation? Sprawa tajemniczego wieszania się Tony'ego na niektórych konsolach pozostaje więc nierozwiązana, ale z sygnałów wynika, że kłopoty są tylko z trybem dla jednego gracza. Spróbujcie więc najpierw wybrać Two Players (podłączając drugi pad do konsoli), wyjść z gry i wtedy z menu wybrać opcję dla jednego gracza. Jeśli i to nie pomoże, spróbujcie zagrać zwykłym (cyfrowym) joypadem.

PYTANIA

Czy da się zrobić coś z Polkowicami, bo tu nie można dostać PSM? To sprawa dla Ruchu lub innych dystrybutorów czasopism i gazet. My tworzymy magazyn i po wydrukowaniu oddajemy w ręce firm kolportujących prasę — nasz wpływ tutaj się kończy. Aby PSM trafił do Polkowic (i wszędzie tam, gdzie nas nie ma), trzeba uprzejmie, acz stanowczo nękać kioskarki — niech ruszą swoje szanowne cztery litery i dadzą znać „wyżej", że w ich okolicy jest zapotrzebowanie na PSM.

Czy *Warhammer SOTHR* ukaże się w Platynowej Serii? Raczej nie — gdyby miało to nastąpić, już dawno by się ukazał.

Czy możecie poświęcać więcej miejsca grom strategicznym? Mogę obiecać, że zrecenzujemy każdą strategię, jaka pojawi się na PlayStation. Będziemy też wspominać o nich w innych działach PSM.

Czy ktoś tworzy na Yaroże gry strategiczne? Jeśli tak, czy będą obecne na kolejnych CD dokładanych do PSM? Nic mi nie wiadomo o strategiach na Yaroze — dominują proste gierki, zresztą widać to po pozycjach na naszej płytce. Czy strategie Yaroze będą na następnych krążkach? W tej chwili wiem tylko tyle, że nie będzie żadnej na następnym CD.

Jaki jest najlepszy kontroler? Dual Shock.

Czy *Ehrgeiz* jest lepsza od *Tekkena 3*? To kwestia gustu — gry różnią się koncepcją i sposobem walki. Jeśli gra ukaże się w Europie, jedni uznają ją za objawienie, a inni będą narzekać, że „*Tekken* to nie jest..."

Przywróćcie dział PlayGuide (w końcu teraz macie 100 stron). Proszę bardzo — opisy przejścia gier będą się ukazywać, tylko pod szyldem Ściśle Tajne.

Czy FOTA zajmuje się również ściganiem graczy mających przerobione konsole i pirackie płyty, czy tylko „grube ryby" sprzedające pirackie kopie? Generalnie FOTA nastawiona jest na handlarzy piratami i właścicieli nielegalnych wypożyczalni. Wyłapanie pojedynczych użytkowników pirackich gier to syzyfowa praca (chyba żeby „puknąć" kilku ku przestrodze dla innych). O wiele lepsze efekty daje zastraszenie handlarzy i odcięcie użytkowników od źródełka nielegalnych gier.

Kupiłem PSM 9/99 ze względu na demo *Red Alert*. Odpalam płytkę i zamiast tego widzę pierwszą *Command & Conquer*. Co to ma znaczyć? Ups, skucha. Rzeczywiście zamiast *Red Alerta* na płycie 48 jest *C&C*. Pisząc materiał do działu Na CD, jak zwykle opierałem się na analogicznej rubryce w brytyjskim PSM i tam jak wół było napisane, że na płycie jest *Red Alert*. Oczywiście to żadne usprawiedliwienie, bo mogłem sprawdzić płytę, więc bardzo przepraszam wszystkich za pomyłkę. Ponieważ kupiłeś PSM 9/99 specjalnie dla *Red Alerta*, w ramach zadośćuczynienia pocztą leci do Ciebie za darmo numer 5/98, gdzie na krążku jest demo, które zapewne Cię ucieszy...

Napisałem do was list z trikiem do dema *All Star Tennis* i nie ujrzałem go w Kontakcie. Co się stało? Tego typu pytań może być coraz więcej, bo triki przysyłane przez Was zaczynają się powtarzać, dlatego warto napisać na ten temat kilka słów. Jeśli ktoś podesłał nam sztuczkę i nie zobaczył jej w Kontakcie, oznacza to, że trik się nie zakwalifikował lub po prostu poczta nie doniosła listu. Dlaczego miałby się nie zakwalifikować? Jest kilka powodów, dla których odrzucam nadesłane triki. Wyliczę je, by wszystko było jasne:

— Trik był już publikowany w PSM (takich przypadków będzie coraz więcej, czytajcie uważnie Kontakt).

— Inna osoba nadesłała tę samą sztuczkę nieco wcześniej (wtedy trik ukaże się z jej nazwiskiem).

— Trik został opisany w dziale Na CD, w numerze, z którym była dana płytka.

— Trik nie działa (sprawdzam każdy).

— Czytelnik przysłał trik, ale nie napisał, do jakiej gry (też się zdarza).

— Sztuczka opisuje okrężną drogę dotarcia do czegoś, co można osiągnąć o wiele prościej. Przykładem niech będzie nadesłany trik na odpalenie reklamówki Yaroze poprzez włożenie zupełnie innej płyty, odpalenie gry, zamianę płytek i kilka resetów konsoli — podczas gdy tę reklamówkę można zwyczajnie wybrać z menu krążka.

— Trik sprowadza się do grzebania w opcjach (np. „wejdź do opcji wyboru samochodu, a będziesz mógł zmienić wóz").

— I w końcu najbardziej kontrowersyjna sprawa z trikami, które prezentują porady na temat przejścia dema lub mało istotną ciekawostkę. Granica między błahostką a rzeczą ciekawą jest płynna, więc w takich przypadkach muszę kierować się subiektywnym osądem, co niektórym zapewne się nie spodoba. Przykład: opis postępowania z *Crocu 2*, by dostać się do ukrytej jaskini uznałem za ciekawy, ale opis przejścia dema *Abe Exoddus* odrzuciłem, bo nie odkrywał żadnych tajemnic. Analogicznie przepis na zdobycie ukrytej

broni w *MGS* czy *Syphon Filter* poszedł, ale kombinacja klawiszy, dzięki której Croc robi fikołka, wyleciała.

Piszecie, że oceniacie wszystkie gry, jakie ukazują się w Europie, a tymczasem w numerze 9/99 jedna z firm napisała w reklamie, że sprzedaje grę *X-Files*, a PlayTestu jak nie było, tak nie ma. PlayTest *X-Files* ukazał się miesiąc temu, a Ty powinieneś być ostrożny czytając reklamy. Jeśli firma pisze w reklamie, że ma jakąś grę, często oznacza to, że PRAWDOPODOBNIE w momencie ukazania się pisma w kioskach BĘDZIE ją miała (reklamy powstają kilka tygodni przed ukazaniem się magazynu). Nie chcę przez to powiedzieć, że firmy nie mogą mieć w sprzedaży gier, których jeszcze nie oceniliśmy. Istotą PlayTestu jest opisywanie tytułów, które już są na rynku, by czytelnik mógł natychmiast kupić grę, której opis mu się spodobał (ale są od tego wyjątki).

Czy na waszych coverach było jakieś demo (oprócz Music Data Bonus), które obsługuje kartę pamięci? Szczerze mówiąc, nie przypominam sobie, ale na 100% nie jestem pewien. Jeśli ktoś z Czytelników wie o takim demie, proszę o list.

Proponuję, abyście oceniali gry zrobione na Yaroze (ale w innych kategoriach niż profesjonalne). W PlayTeście oceniamy gry, które są w sprzedaży, by Czytelnicy wiedzieli, na co warto wydać pieniądze, a na co nie. Gier Yaroze nie można kupić w sklepach, więc ich ocenianie nie ma sensu.

W opisie dema *Omega Boost* napisaliście, że SELECT zmienia widok, a tymczasem wciśnięcie go powoduje wyjście z dema. Poza tym gra dziwnie się zachowuje: rozwalam latającą bazę, pojawia się napis Warning, wylatuje jakiś robot i koniec gry. Rzeczywiście, z tym SELECTem to się zagalopowałem — w pełnej wersji przycisk ten przełącza widok na perspektywę pierwszej osoby, ale przecież na naszych krążkach SELECTem wychodzi się do głównego menu... Sorry. Demo *Omegi* rzeczywiście dość nieoczekiwanie się kończy, najprawdopodobniej ma wbudowany limit czasowy. Tak już musi być — to tylko demo.

Co to znaczy Compatible? Kompatybilny, czyli potrafiący z czymś współpracować. Jeśli mówimy np. że gra jest kompatybilna z Dual Shockiem, oznacza to, że współpracuje z tym kontrolerem i wykorzystuje jego możliwości (analogowe gałki, wibrujące silniczki).

Co to jest (tylko proszę się nie śmiać) manga? Zupełnie poważnie: manga to specyficzny styl grafiki (głównie komiksowej) powstały w Japonii. Wielkie oczy, małe nosy, te sprawy. Animacje (filmy rysunkowe) w mangowym stylu nazywają się anime.

Chciałbym spis wszystkich gier obsługujących wibrujące silniczki w Dual Shocku. Obecnie każda gra jest kompatybilna z Dualem i nie tylko oferuje analogowe sterowanie, ale także trzęsie.

Czy *World Cup '98* jest lepszy na pececie niż na PlayStation? Tak, wersja pecetowa miała grafikę w wyższej rozdzielczości.

Czy na PlayStation ukaże się gra *Street Surfer* opisywana kiedyś w Wymyślonych Grach? Jak sama nazwa artykułu wskazuje, były to wymyślone gry, a nie prawdziwe projekty, które miałyby szanse na pojawienie się w sklepach. Ale niedawno ukazała się gra *Tony Hawk's Skateboarding*. Nie ma tak rozbudowanych opcji karierowo-finansowych, jak *Gran Turismo*, ale można w niej pojeździć na desce, więc może choć połowicznie zaspokoi Twoje potrzeby.

Czy w związku z wydawaniem przez Sony gier Squaresoftu ukaże się w Europie strzelanina *Einhander*? Hmm, wszystko jest możliwe, ale z planów Sony widać, że stawiają raczej na nowsze pozycje.

Jak jest najlepsza piłka nożna na PlayStation? Obecnie to *UEFA Champions League* (Eidos), ale przed Gwiazdką rozegra się wielka bitwa kopanin, po której prawie na pewno zmieni się lider. Firma Electronic Arts zamierza rozbić wszystkich w puch grą *FIFA 2000*, Konami chce odzyskać prowadzenie dzięki *ISS Pro Evolution*, a poza tym do rywalizacji włączyła się firma Sony Computer Entertainment Europe grą *This Is Football*, a *UEFA Striker* firmy Infogrames też wygląda bardzo obiecująco. Konkurencja jest niezwykle silna i — kto wie? — może wreszcie jakaś piłka nożna zasłuży na ocenę 10/10? Zobaczymy...

Czy jest szansa, że na PlayStation ukaże się pecetowa gra Commandos? Jedynka się nie ukaże — były przymiarki do PSX-wersji, ale nic z tego nie wyszło. Ale firma Eidos rozpatruje możliwość wydania na PSX drugiej części Commandosa, więc trzymaj kciuki.

Mam grę *Need For Speed 3* i bardzo chciałbym zdobyć do niej jakieś triki. Kody do NFS3 były drukowane w PSM 8/98 — możesz jeszcze kupić archiwalny egzemplarz (patrz dział Archiwalia).

Chciałbym się dowiedzieć, co stanie się z konsolami PlayStation w 2000 roku (w związku z kryzysem komputerowym)? Nic — nas to nie dotyczy. Tzw. błąd roku 2000 dotyczy tylko komputerów osobistych. A ściślej mówiąc, tylko komputerów klasy PC (Macintoshom i Amigom nic nie grozi).

Rafał Belke

- **Jeśli nie życzysz sobie, aby Twój list/email był cytowany w Kontakcie, napisz o tym na wstępie.**
- **Zastrzegamy sobie prawo do redagowania i skracania listów/emaili — dla jasności przekazu i oszczędności miejsca.**
- **Odpisujemy tylko na emaile — na pytania w papierowych listach odpowiadamy w papierowym Kontakcie.**

GIEŁDA PSM

Oto specjalny dział naszego magazynu, w którym każdy czytelnik może zamieścić swoje ogłoszenie związane z PlayStation. Chcesz nie za drogo kupić używaną kierownicę? Nie za tanio odsprzedać (albo wymienić) gry, które przeszedłeś? A może po prostu nawiązać kontakt z innymi PSX-fanami w okolicy? GIEŁDA PSM właśnie do tego służy. Ogłoszenia do GIEŁDY są bezpłatne, trzeba jednak spełnić kilka warunków:

1. Ogłoszenia przyjmujemy na kartkach pocztowych lub pocztą elektroniczną.
Adres pocztowy: PlayStation Magazyn, Marsa 6, 04-202 Warszawa **Adres e-mail:** pgoracy@cgs.com.pl
2. W przypadku przesyłania ogłoszenia tradycyjną pocztą, na kartce pocztowej naklej kupon z rogu tej strony.
3. Oferty sprzedaży/kupna/wymiany gier mogą dotyczyć tylko oryginalnych wersji PAL.
4. Przyjmujemy tylko ogłoszenia prywatne — firmy zapraszamy do działu reklamy.
5. Odrzucamy ogłoszenia o treści sugerującej jakieś przekręty (typu: „przerabiam konsole" czy „pirackie nowości tanio").
6. Oferty sprzedaży powinny zawierać proponowaną cenę.
7. PSM nie bierze odpowiedzialności za treść ogłoszeń

SPRZEDAM – WYMIENIĘ

Sprzedam oryginalne gry PAL: Rage Racer (80 zł), Alien Trilogy (70 zł), Destruction Derby 2 (80 zł). Telefon: (0-604) 864-290. Adres: Bartłomiej Janicki, ul. Żorska 159, 43-188 Woszczyce.

Sprzedam oryginały: Porsche Challenge (40 zł), Overboard (40 zł), GTA (45 zł), One (40 zł), Gex 3: Deep Cover Gecko (60 zł). Kontakt: (0-94) 35-411-93. Miłosz z Kołobrzegu.

Sprzedam: ODDWORLD– ABE'S ODDYSEE za 50 zł, FADE TO BLACK za 70 zł lub zamienię za TOMB RAIDER I albo II, FORSAKEN, MDK, RAYMAN, ODT lub za jedną nowość: SOUL REAVER, FIFTH ELEMENT, BUGS BUNNY. Tomasz Kozłowski, ul. Radockiego 262/15, 40–645 Katowice 8, oś. Odrodzenia, tel. (0–32)206–53–31

Zamienię grę C3 Racing (MAX POWER RACING) lub grę RAPID RACER (obie gry w bardzo dobrym stanie), na jeden z poniższych tytułów (muszą być oryginalne, w wersji PAL): V–RALLY, V–RALLY 2, NEED FOR SPEED 3, FIFA'98. Oczywiście gry te muszą być w bardzo dobrym stanie. Proszę dzwonić pod numer telefonu: (0–33) 81–71–624 w godzinach od 14 do 16. Prosić Damiana

KUPIĘ

Kupię kierownicę do 200 zł z Dual Shock, kartę pamięci 8 MB — 50 zł, Action Replay — 50 zł, GTA — 30 zł (oryginał). Łukasz Szczepanik, ul. Sztygarska 3/15, 59-100 Polkowice.

INNE

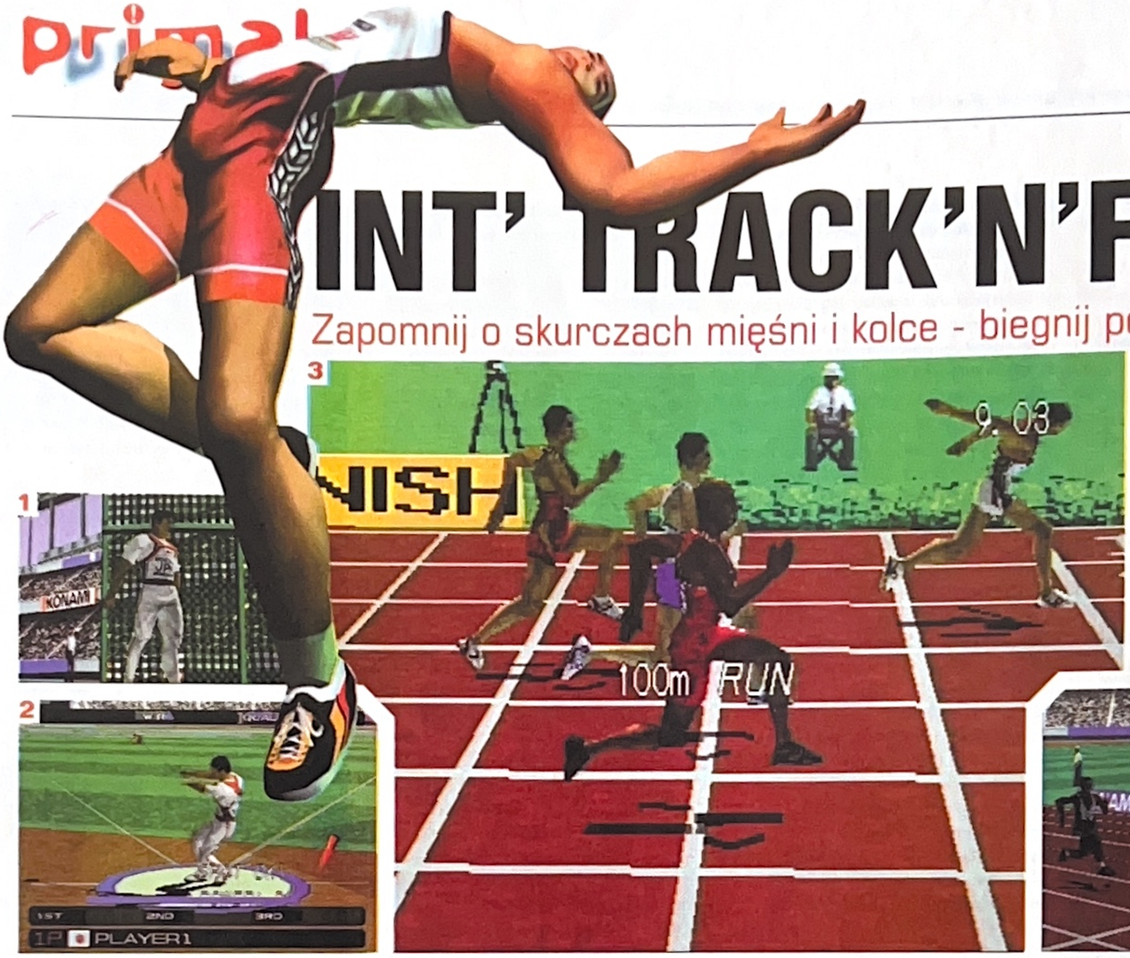
Ogólnopolski klub PSXa przyjmie nowych członków, którzy zechcą z nami podjąć współpracę. Tworzymy własną gazetę o tematyce PSX. Odpowiem na każdy przysłany do mnie list. Załuski Marcin, ul. Paderewskiego 4/168, 20-860 Lublin.

Zapoznamy się z fanami PSX w obrębie Poznania. Interesuje nas wymiana gier. Paladyn + Master of Knights of Armageddon + Rybus. graczja1@kki.net.pl

Help! Nie mogę się wydostać z wraku Maria Doria: skąd wziąć wajchę żeby wyłączyć trzeci fajer? — Lara Croft (z dwójki). Zamienię Mechawarrior 2 na... a co masz? Hania (0-52) 3-405-705

GIEŁDA
PSM 11/99

Primal



INT' TRACK'N'FIELD

Zapomnij o skurczach mięśni i kolce - biegnij po medal.

3

1

2

[1] Wielki facet tylko zgląda za czymś ciężkim do rzucenia. [2] „Jestem wszechpotężnym Thorem. Poważnie!" [3] Klasyczny, niszczący palce bieg na 100 m. [4] Smakowite replaye pokażą Twoją glorię. Albo sromotną porażkę.

4

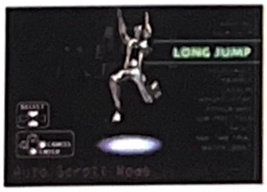
Gatunek: Sportowa
Wydawca: Konami
Producent: Konami
Premiera: Gwiazdka

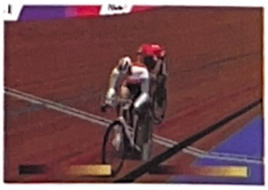
Omdlałe nadgarstki, bąble na dłoniach... Być może kojarzy Ci się to z zupełnie inną czynnością, ale my mamy na myśli gry z serii *Track And Field*. Co nowego w świecie masochistycznej rozgrywki? Zgodnie ze słowami Mr Hose, wiele (jesteś pewien? — RB).

Opowiedz nam o International *Track And Field*.
Jest to gra, w której bierzesz udział w serii realistycznych dyscyplin lekkoatletycznych, by zostać najlepszym atletą świata. Każda dyscyplina ma pewne minimalne limity, które trzeba osiągnąć, by przejść do następnej konkurencji. Gracze zawodniczą ze sobą próbując zdobyć jak najwięcej punktów. Głównym celem jest zdobycie złotych medali we wszystkich konkurencjach. Wymaga to zarówno zręczności, jak i wytrzymałości.

Odłóżmy na bok torturowanie palców i niszczenie przycisków — pierwsza część *Track And Field* była niezła. Jak została ulepszona kontynuacja?
Jak najszybsze naciskanie guzików wciąż odgrywa wielką rolę w *ITAF2*, ale są też konkurencje, które wymagają dokładnego zgrania w czasie i refleksu. Niektóre dyscypliny wymuszają nawet opracowanie odpowiedniej taktyki, by pokonać rywali.

Czy są jakieś nowe dyscypliny?
Kajakarstwo, gimnastyka, kolarstwo torowe, skoki do wody i podnoszenie ciężarów.





Czy z jakiegoś elementu International *Track And Field 2* jesteś szczególnie dumny?
Bardzo ulepszyliśmy grafikę — zarówno zawodników, jak i stadiony. Gra jest teraz niesamowicie realistyczna — szczególnie animacja postaci.

Czy jacyś prawdziwi lekkoatleci pojawiają się w grze? A może pomagali w jej tworzeniu?
Nie użyliśmy nazwisk prawdziwych zawodników. Na razie nie mogę powiedzieć nic więcej na ten temat.

A co z postaciami z innych gier Konami? Czy pojawią się na gościnnych występach?
Niestety, nie mieliśmy na to czasu. Skoncentrowaliśmy się przede wszystkim na grywalności.

Czy będzie tryb dla czterech lub ośmiu graczy?
Dla czterech.

Czy zastanawialiście się kiedyś nad stworzeniem specjalnego kontrolera do *Track And Field 2*, z miękkimi przyciskami z gąbki, które zmniejszałyby ryzyko kontuzji?
Dobry pomysł. Cieszę się, że są ludzie, którzy podchodzą z takim zapałem do naszej gry.

Jaka jest Twoja ulubiona sekcja *Track And Field 2*?
Osobiście bardzo lubię kolarstwo torowe, jedną z nowych dyscyplin w grze. Spędziłem tyle czasu na testowaniu tej konkurencji, że nabawiłem się kontuzji mięśni. Myślę, że bardzo ważny jest fakt, iż International *Track And Field 2* jest grą raczej do zmagań wielu osób naraz niż do samotnego pokonywania.

Nad jakimi grami pracował wcześniej zespół tworzący *International Track And Field 2*?
Niektórzy członkowie teamu współtworzyli pierwszą część *Track And Field*, a większość z nas pracowała także nad Nagano *Winter Olympics '98*.

Zdradź nam sekret, o którym jeszcze nikt nie wie.
Spróbuj znaleźć ukrytych zawodników, którzy zostali specjalnie dopaleni.

PROFIL

Mr Hose

Stanowisko: Kierownik/programista.

Twoje zadanie: Kierownik (administracyjny i kreatywny).

Poprzednie projekty: 20 lat grania (w tym pięć i pół spędzone na tworzeniu gier).

Inspiracje gry: Automatowa wersja *Hyper Olympic*.

Ulubiona gra: Prawdopodobnie *Missile Command*.

PlayStation Magazyn CD

NA NASTĘPNYM CD

QUAKE II
Grywalne demo

DINO CRISIS
Grywalne demo

MGS: SPECIAL MISSIONS
Grywalne demo

THIS IS FOOTBALL
Grywalne demo

LOK: SOUL REAVER
Grywalne demo

40 WINKS
Grywalne demo

TARZAN
Grywalne demo

CRASH TEAM RACING
Wideo

FINAL FANTASY VIII
Wideo

AFRIKA SHOX
Wideo

SKUP I SPRZEDAŻ!

Soul Reaver
Shadowman
Silent Hill
Syphon Filter
Tomb Raider 1,2,3
Resident Evil 1,2
Abe's Oddysee
Abe's Exoddus
Final Fantasy 7
Croc 2
Crash Bandicoot 1, 2
Crash Bandicoot 3
Med Evil
Spyro The Dragon
Star Wars: Episode 1
Driver
Metal Gear Solid
G.T.A.
Duke Nuke 1,2
Die Hard Trilogy
V-Rally 2
Colin McRae
Toca2
Gran Turismo
Rage Racer 4
Tekken3
Tai Fu
Soul Blade
Tenchu
Warzone 2100
Civilization2
C&Conquer 1,2,3
Populous T.B.
Music!

I.S.S. Pro 2000
FIFA 2000
NBA LIVE 2000
NHL 2000

oraz akcesoria

TYLKO NAJLEPSZE GRY W OFERCIE!

TYLKO WERSJE!

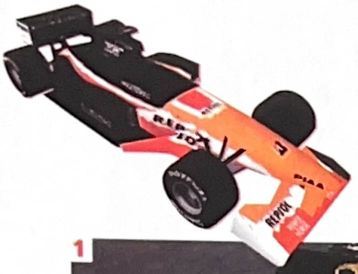
PROMOCJE NON STOP!
CENY DO NEGOCJACJI!

KAŻDY ZAKUP POWYŻEJ 120 zł to gazeta Total lub Special Playstation (z kompaktem, o wartości 25 zł)
ZA DARMO !

Dyżury telefoniczne:
(pon.- pt. 9 - 20, sob.- niedz. 9 - 13)
(0601) 350 - 400

P.H.ProLine
P.O.Box 36,
05-400 Otwock

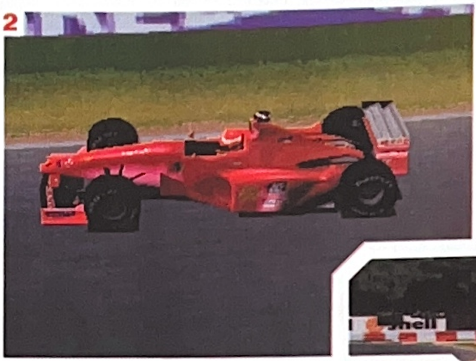
www.mp4.com.pl
hosted by DYNAMIC
www.dynamic.net.pl



OFFICIAL F1 RACING '99

Kolejna symulacja Formuły 1 czeka na starcie na zielone światło.

1

2


3

4

7

6

5

[1] Szczegółowość grafiki jest tak wielka, że twórcy utrzymują, iż można rozpoznać kierowców po hełmach. A więc to powinien być Alex Zinardi. [2-7] Używaj hamulca. Nie szarżuj. Jeśli nie będziesz uważać, skończysz na poboczu albo w szpitalu.

PROFIL

Daniel Macre

Stanowisko: Menedżer.

Twoje zadanie: Sporo tego. Menedżer projektu, tester, dokumentalista, programista, artysta, inżynier mechaniki. Ale nie muzyk.

Poprzednie projekty: Osobiście pracowałem nad wieloma wyścigami F1, w tym *Vroom*, *F1 Racing* i *Official F1 Racing*. Ale firma Lankhor tworzyła także gry przygodowo-detektywistyczne, np. *Maupiti Island* i *Mortvile Manor*.

Inspiracje gry: Wszystkie inne wyścigi, w tym nasze.

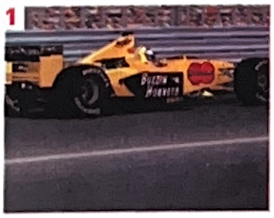
Ulubiona gra: *Sentinel* na Atari, *Tomb Raider* na PlayStation.

Gatunek: Wyścig
Wydawca: Video Systems
Producent: Lankhor
Premiera: Listopad

Lankhor ma długą tradycję w tworzeniu wyścigów i nawet na rynku zatłoczonym przez trzy oficjalne gry na licencji FIA firma wierzy, że jej gra ma wszystko, co trzeba, by wyprzedzić stawkę. Dowiedzmy się, co takiego tkwi w *Official F1 Racing*...

Czy możesz opisać grę?
Nasza produkcja jest wyścigiem Formuły 1 na oficjalnej licencji FIA obejmującej sezon 1999. Oferuje wyśmienitą grywalność i kilka unikatowych cech, np. replaye, pełna kontrola nad kamerą i realistyczne odgłosy bolidów F1. Swoje wysiłki skoncentrowaliśmy na skróceniu kodu gry i optymalizacji jej prędkości, by PSX-wersja była jak najbardziej zbliżona do edycji PC. To czyni z naszej gry pierwszy prawdziwy symulator F1 na PlayStation (mocne słowa... — PSM).

Czy gra oferuje wszystkie aktualne stajnie wyścigowe?
Tak, wszystkie teamy sezonu 1999 są na swoim miejscu. Każdy bolid to dokładne, trójwymiarowe odzwierciedlenie oryginału.

1


2

[1] A to musi być Damon Hill. [2] Tak to wszystko wygląda z perspektywy kierowcy.

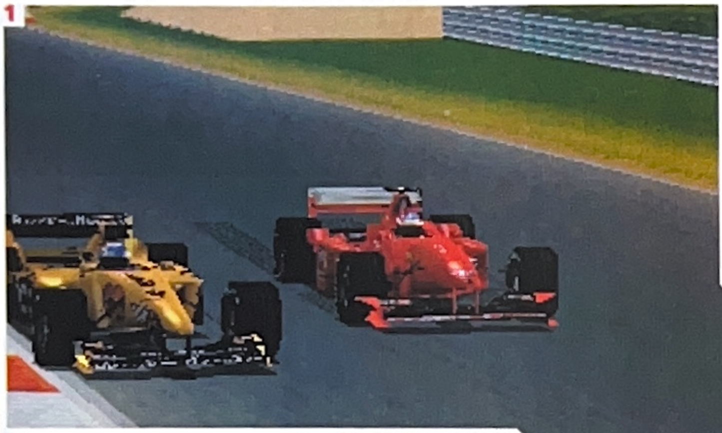
A co z kierowcami?
To samo tyczy się kierowców sezonu 1999, których podczas wyścigu można zidentyfikować po hełmach.

Czy wasza gra ma kompletnie nowy engine?
Engine gry, sztuczna inteligencja zawodników i model fizyczny bolidów zostały opracowane specjalnie dla potrzeb pecetowej wersji *Official Formula 1 Racing*. W wersji dla PlayStation procedury zostały zoptymalizowane pod kątem prędkości i konsumpcji pamięci, ale nie musieliśmy poświęcić w tym procesie żadnego elementu.

Czy jest tryb Arcade?
Tak, jest Arcade Mode, który oferuje szybsze i łatwiejsze w sterowaniu bolidy, ale jednocześnie zwiększa agresywność rywali, podnosząc wyzwanie i poziom trudności.

Czy gracze mogą dostrajać swoje bolidy do sytuacji na torze?
W wozie można pogrzebać dzięki wirtualnemu garażowi, tuż przed jazdą kwalifikacyjną lub właściwym wyścigiem. Gracz może wybrać opony, ustawić wypukłość kół, wysokość zawieszenia, wyregulować amortyzatory i zbalansować hamulce. Następnie można ustalić zapełnienie baku, ustawić przedni i tylny docisk i proporcje biegów. Na parametry wozu dodatkowo wpływa charakter toru, warunki pogodowe i etap wyścigu Grand Prix — jazda próbna, kwalifikacja, rozgrzewka i właściwy wyścig. W czasie wyścigu można zmieniać wyważenie hamulców, wpaść do pitu po paliwo, nowe opony lub by naprawić uszkodzony element „karoserii".

Jak jeździ się bolidami w porównaniu z rzeczywistymi



[1-4] Zawieszony 15 cm nad ziemią, zapakowany w skorupę z dziwnego materiału, pędzącą z prędkością 300 km/h. Chciałbyś zarabiać w ten sposób na życie?

odpowiednikami?
Model fizyczny wozu jest rozbity na cztery engine'y odnoszące się do czterech kół. Centrum obrotu wozu jest wyliczane. Znany team wyścigowy dostarczył nam dokładnych danych fizycznych i technicznych na temat zachowania bolidów F1, więc jeździ się nimi bardzo realistycznie.

Czy są także wszystkie tory bieżącego sezonu?
Tak, wszystkie trasy z sezonu 1999 zostały odzwierciedlone w grze, nawet tor malezyjski, na którym jeszcze nie były rozgrywane mistrzostwa.

Czy są tryby multiplayer?
Tak, na podzielonym ekranie.

Jak zadbaliście o to, by tory były jak najbardziej realistyczne i by jak najlepiej oddać doświadczenie prawdziwego kierowcy?
Trasy zostały wymodelowane na podstawie map i nagrań wideo. Gdy jedziesz torem np. Monaco lub Silverstone, widzisz po drodze masę detali, które przypominasz sobie z telewizyjnych relacji. Odzwierciedlenie tras nie ogranicza się tylko do asfaltowych torów, ale także do ich otoczenia, jak boisko z boku czy ulica, która przebiega pod torem. Te detale można podziwiać z wielu kamer, a jako wstęp przed wyścigiem można obejrzeć sobie trasę ze śmigłowca.

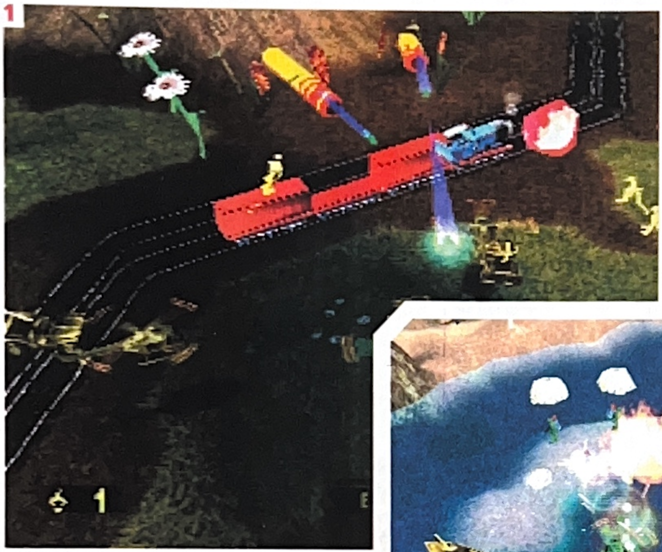
Jakieś wyjątkowe elementy?
Specjalnym atutem tej gry są kamery. Tryb TV Director pozwala na kontrolowanie wielu kamer dających bogactwo widoków na tor. Do niektórych z nich dodaliśmy nawet fizyczne efekty. Na przykład, kamera umieszczona w kokpicie oddaje równoległe przeciążenia podczas przyspieszania lub hamowania bolidu oraz poprzeczne na zakrętach. Jest także kamera, która zapisuje widok z perspektywy kierowcy. Opcja replay także jest unikatowa: można odtworzyć przebieg wyścigu, ale także przejechać go jeszcze raz. Jakość odgłosów bolidów i oddanie efektu Dopplera także zasługują na uwagę, czyniąc całe doświadczenie jeszcze bardziej realistycznym.

Czy myśleliście o dodaniu klasycznych bolidów lub torów?
Żadnych klasycznych wozów. Tylko zatwierdzone przez FIA, aktualne bolidy sezonu 1999.

Opowiedz bliżej o obsłudze replayów.
Funkcja replay oferuje unikatową opcję powrotu i ponownego przejechania trasy. Powiedzmy, że miałeś wypadek albo nie wyrobiłeś się na zakręcie: możesz włączyć replay wyścigu i wkroczyć do akcji zaraz przed wypadkiem, próbując go tym razem uniknąć. Replaye mogą także być zapisywane na karcie pamięci i wgrywane w dowolnym momencie. Krótko mówiąc, można rozpocząć jazdę od dowolnego momentu replaya.

Czym wasza gra odróżnia się od konkurentek?
Jest bardziej realistyczna, ma unikatową grywalność, kilka nowych elementów i prawdziwe odgłosy bolidów.

Jakieś specjalne niespodzianki w grze?
Sorry, ale *F1* to poważna sprawa... Jednakże możesz spróbować dotrzeć do ukrytej trasy.



[1-5] Łodzie, pociągi i samoloty. W *Army Men* rozkwitają wszystkie szlaki komunikacyjne, a na mrowiska nikt nie zwraca uwagi.

ARMY MEN: AIR ATTACK

Plastikowe żołnierzyki przypuszczają szturm na PlayStation.

PROFIL

Kudo Tsunoda

Stanowisko: Architekt gry i kierownik techniczny. Starszy kierownik w 3DO.

Poprzednie projekty: Kiedyś wymiatałem w grze *Combat* na Atari 2600. Grałem w każdą grę na każdej platformie (akurat – PSM).

Inspiracje gry: *Czas Apokalipsy, Drużyna A, Tango i Cash*, wielkie mrowiska, nasze zakręcone dzieciństwo i Molly Ringwald.

Ulubiona gra: *Army Men: Air Attack* oczywiście.

Gatunek: Strzelanina
Wydawca: The 3DO Company
Producent: The 3DO Company
Premiera: Zima

Kiedy sięgasz pamięcią do dziecinnych czasów, prawdopodobnie jednym z najlepszych zajęć była zabawa żołnierzykami – szczególnie, jeśli w Twojej okolicy znajdowało się wielkie mrowisko lub miałeś nieograniczony dostęp do fajerwerków. Teraz nawet nie musisz wychodzić na podwórko. Kudo Tsunoda wyjaśnia wszystko...

Opowiedz nam o *Army Men: Air Attack.*
Powodem, dla którego powstała gra *Air Attack*, była chęć rozszerzenia fantastycznego konceptu *Army Men* na nowe obszary grywalności. W świecie *Army Men* mamy do czynienia z dwoma rodzajami misji – zadania w ich świecie, które są zorientowane bardziej militarnie, oraz misje w naszym świecie, gdzie kładziemy nacisk na zabawki i ogromną skalę otoczenia. Chcieliśmy, by *Air Attack* niemal całkowicie koncentrował się na zabawkowych elementach. W tej grze naprawdę grasz plastikowymi modelami śmigłowców walcząc z plastikowymi przeciwnikami. Na przykład, helikoptery nie strzelają rakietami tylko butelkami. Przeciwnik ostrzeliwuje się, ale zamiast stanowisk SAM i działek przeciwlotniczych używa wyrzutni świeczek. W takiej krainie jest nieskończenie wiele możliwości.

Jak Twoim zdaniem *Air Attack* wypada w porównaniu z serią *Strike?*
Cóż, w obu są śmigłowce. Jednym z najlepszych elementów, który przy okazji wyróżnia *Air Attack*, jest możliwość użycia helikopterowego wysięgnika do podnoszenia obiektów i interakcji z otoczeniem. Przykładowo w jednej misji musisz przejąć bazę Tan, która jest silnie broniona przez wyrzutnie butelkowych rakiet. Możesz użyć śmigłowca do podniesienia gigantycznego pączka i zrzucenia w okolice bazy. To spowoduje, że ziejące ogniem mrówki wyjdą ze swojego mrowiska i całym stadem powędrują w kierunku pączka, przy okazji mimowolnie pomagając Ci pozbyć się armii broniącej bazę. Kluczowym elementem całej linii produktów *Army Men* jest wciągnięcie gracza do zupełnie fantastycznego świata. Gra *Army Men: Air Attack* pozwala Ci nie tylko doświadczyć tych niesamowicie zabawnych krain, ale także oddziaływać na nie.

[1-2] Zniszcz zabawki! Niech dosięgnie je ręka sprawiedliwości! Czy coś w tym rodzaju...

Wiemy, że w grze jest tryb dla dwóch osób — pojedynek czy współpraca?
Jest zarówno tryb współpracy, jak i rywalizacji. Niezależnie, ile zabawy przynosi obcowanie z naprawdę świetnymi krainami, nic nie sprawia takiej przyjemności, jak zmagania z innym graczem. Dlatego przyłożyliśmy się do trybów dla dwóch osób. Każdą jednoosobową misję możesz rozegrać także współpracując z drugim graczem, a tryb pojedynku jest zabawną wariacją na temat gry w przejmowanie flagi plus kilka ciekawych idei (swoją drogą mistrzowskim pomysłem byłoby zdobywanie autentycznej PlayStation, która w tym świecie wyglądałaby jak ogromny bunkier — RB).

Jaki jest twój ulubiony element gry? Jakieś poziomy lub rodzaje broni, które cofają Cię do dziecinnych lat?
Gdybym miał wybrać jedną rzecz, byłby to błyskotliwy sposób, w jaki udało nam się połączyć mocno uproszczoną mechanikę sterowania śmigłowcem z głębią grywalności, która towarzyszy wszystkim, różnorodnym, interaktywnym obiektom scenerii. Na przykład, poza walką z armią Tan, w każdym świecie gracz musi ścierać się z przeciwnikami charakterystycznymi dla danej krainy: mrówkami, pszczołami, biedronkami, krabami, ważkami i żukami. Powiedzmy, że oddziały gracza są silnie atakowane przez wielki rój pszczół. Gracz może użyć śmigłowca, by zerwać rosnący w pobliżu kwiatek i przenieść go do bazy przeciwnika. To spowoduje, że pszczoły zmienią swoje zamiary. To przypomina mi czasy, gdy byłem dzieckiem, a gra po prostu cała jest taka. Niemal cały wystrój jest oparty na rzeczach, które robiliśmy jako dzieci. Wielokrotnie, późną nocą ochrona naszego budynku przyłapywała nas na parkingu na rozstawianiu żołnierzyków Army Men i bombardowaniu ich różnymi rodzajami fajerwerków, dokładnie jak w grze. Przez moment mieliśmy nawet w biurze wielkie mrowisko. Wspaniale było przyjść rano do pracy i zacząć dzień od wzięcia plastikowej postaci Army Men, wysmarowania jej miodem i postawienia na mrowisku. Mrówki po prostu dostawały fioła. Oczywiście, cały ten cyrk był niesamowicie przydatny w opracowywaniu „autentycznych zachowań mrówek" w grze. Przynajmniej taki powód podałem na liście wydatków.

Ile jest w grze poziomów i jakie zadania są stawiane przed graczem?
Jest 16 misji dla jednego gracza, 16 zadań kooperacyjnych dla dwóch osób oraz pojedynki graczy. Zadania do wypełnienia obejmują: pokonywanie ogromnych, pluszowych misiów, ratowanie sierżanta i reszty oddziału spod działania gigantycznej lupy, niszczenie samochodów sterowanych radiem, które dziesiątkują twoją armię, a także walkę z wielkimi żukami-mutantami.

[1] **Misio to twardy przeciwnik, ale pierwsza salwa pozbawiła do łapki. [2] Zgodnie z tytułem, w *Air Attack* dominują ataki z powietrza. [3] Te pociski są jakieś dziwne...**

Czy to prawda, że gra oferuje szeroki wybór śmigłowców i drugich pilotów, a jeśli tak, jak wpływa to na rozgrywkę?
Tak, w grze są cztery typy śmigłowców i czterej drudzy piloci. Cztery helikoptery to Huey, Chinook, Super Stallion i Apache. Każdy śmigłowiec ma swoje wady i zalety. Na przykład, Huey jest niesamowicie szybki i zwrotny, ale pokaźny ładunek na pokładzie potrafi go znacznie spowolnić. Chinook nie jest tak mobilny, ale przenosi ładunki bez problemów i ma lepszy pancerz. Wybór drugiego pilota poszerza Twój arsenał, ponieważ każdy pilot ma unikatową specjalność. Przykładowo, jeden jest ekspertem od kierowanych rakiet. Jeśli go wybierzesz, zwiększysz szybkość własnych rakiet, ich siłę rażenia i zdolności namierzania celu. Ponieważ w różnych misjach przydają się różne rodzaje broni, wybór odpowiedniego drugiego pilota może naprawdę pomóc. Wyboru pilota dokonuje się przed każdą misją, więc możesz dobierać pomocników w zależności od zadania i wypróbować różne warianty. To powoduje, że możesz przechodzić grę wielokrotnie.

Czy zastanawialiście się nad dodaniem do gry sterowania podobnego do *R/C Stunt Copter?*
Zawsze byłem zdania, że jednym z największych atutów Army Men: Air Attack jest prostota i łatwość, z jaką można wejść do gry. Siadasz, zaczynasz grać i natychmiast wyciskasz pokłady przyjemności. System sterowania w *R/C Stunt Copter* jest nieco zbyt skomplikowany, by natychmiast cieszyć się rozgrywką, niezależnie od wieku czy umiejętności gracza.

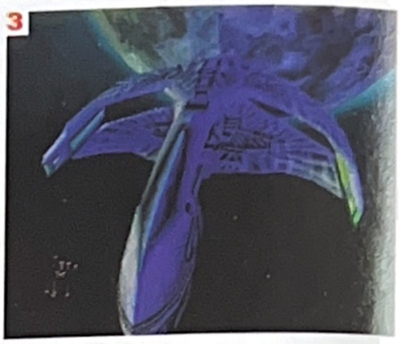
Jak długo pracujecie nad *Army Men: Air Attack?*
Jedną ze wspaniałych rzeczy w pracy dla 3DO jest to, że dają ci wystarczająco dużo czasu i środków, by gra była rzeczywiście dobra. Pracujemy nad tym projektem prawie półtora roku.

Zdradź nam sekret, o którym jeszcze nikt nie wie.
Spróbuj znaleźć ukrytego drugiego pilota. Naprawdę warto.

[1-2] Zmutowane miśki w natarciu! Możesz podjąć się zadania odparcia ataku lub zrezygnować. Bycie plastikowym żołnierzykiem to ciężki kawałek chleba...

1

2

3

5

[1-5] Wczesne screeny z gry *Star Trek*. Trekkies będą zachwyceni, gdy się dowiedzą, że mogą stoczyć deathmatchowy pojedynek z kolegą w przestrzeni kosmicznej, a nawet współpracować z nim, wspólnie wykonując misje.

4

STAR TREK

Niby *Star Trek*, a jakiś taki inny...

Gatunek: Strzelanina
Wydawca: Activision
Producent: Warthog
Premiera: Lato 2000

PROFIL

Haydn Dalton

Stanowisko: Główny projektant w firmie Warthog.

Poprzednie projekty: W roli projektanta: *Assassin, Overdrive* i *Do-Jo Dan*. Jako grafik pracowałem nad: *Double Dragon, Operation Wolf, Maximum Carnage, Separation Anxiety, Daffy Duck Goes To Hollywood* i nad 15 do 20 innych tytułów.

Inspiracje gry: Oczywiście *Star Trek: The Next Generation* oraz gry w stylu *Starlancera* i *Omegi Boost*.

Ulubiona gra: Coś pomiędzy *Robotronem, Gauntletem* i *Kung Fu Masterem*...

Ktoś został wyrwany z długiego snu. Ktoś za to zapłaci. Wytropiliśmy Haydna Daltona z firmy Warthog i przesłuchaliśmy go w związku ze *Star Trekiem* na PlayStation.

Opisz pokrótce grę *Star Trek*.
Wcielasz się w rolę jednego z najlepszych kadetów akademii Gwiezdnej Floty. Zostałeś wybrany ze względu na swoje umiejętności i zręczność. Zostaniesz pilotem Floty i od Ciebie zależeć będzie los wszechświata — musisz uratować go przed śmiertelnym i nieznanym zagrożeniem.

Dowiedzieliśmy się, że wiele statków w grze nie przypomina odpowiedników z filmów i seriali. Co jest grane?
Gracz walczy z przeciwnikami w zupełnie nowych myśliwcach kosmicznych klasy Valkyrie (opartych częściowo na statku Data'y z ostatniego filmu). Walka z bardziej tradycyjnymi dla *Star Treka* jednostkami w rodzaju romulańskiego Warbirda czy klingońskiego Bird Of Prey byłaby nielogiczna, ponieważ są to zbyt wielkie i zbyt silne statki. Fani *Star Treka* zawołaliby „Tak, jasne, mały myśliwiec przeciw dwóm Warbirdom, to niedorzeczne, Kapitanie!" Myślę, że fani *Star Treka* będą zadowoleni z tego, co stworzyliśmy. Poza tym spotykamy tu też znane jednostki, więc i wilk syty, i owca cała.

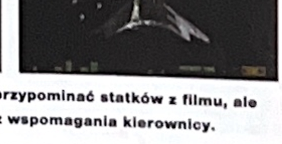
Czy któryś z zaprojektowanych przez was myśliwców zobaczymy kiedyś w filmie?
Bardzo byśmy tego chcieli.

Czy oprócz latania myśliwcem gracz może zasiąść za sterami większych jednostek?
Nie — ale można polatać myśliwcami Obcych, a może nawet nieco większym statkiem przeciwnika. Przesiadka na naprawdę wielki okręt kosmiczny byłaby frustrująca dla gracza, który przywykł do szybkich i bardzo zwrotnych myśliwców. A nam najbardziej chodziło o grywalność — sednem tej gry jest ciągła akcja.

Plotka głosi, że w waszej grze pojawiają się zupełnie nowe gatunki Obcych..
Tak. Przybywają bardzo licznie, a ich statki są zbudowane z substancji organicznej. Obcy nazywają się... Cóż, będziecie musieli poczekać i przekonać się sami. Ktoś obudził ich ze snu. Ktoś za to musi zapłacić.

W której części startrekowego wszechświata rozgrywa się akcja gry?
Ponieważ w *Star Trek* wciąż odkrywane są nowe zakątki wszechświata, pomyśleliśmy, że najlepiej będzie osadzić akcję w niezbadanych sektorach Kwadrantu Alfa...

1

2


[1-2] Myśliwce w grze nie będą przypominać statków z filmu, ale za to będą szybkie, zwrotne i bez wspomagania kierownicy.

Co powstrzyma graczy przed zagubieniem się w kosmosie?
Są czujniki graniczne, więc wiesz, jak daleko odleciałeś od centrum akcji. Ciągłe unikanie walki i wycieczki „po kątach" spowodują Twoje wydalenie z oddziału. Ponadto, gdy dość znacznie oddalisz się od serca akcji, możesz włączyć średniej szybkości napęd warp, więc szybko wrócisz na swoje miejsce.

Z jakiego elementu gry jesteś szczególnie dumny?
Z bardzo wielu — na przykład stworzyliśmy odwody czekające na wezwanie. Możesz wysłać sygnał do jednostki Typhon, a ta wesprze Cię dodatkowymi oddziałami myśliwców, które pomogą w walce. Dzięki systemowi Motion Lock możesz skoncentrować się na jednym celu i łatwo śledzić go w przestrzeni kosmicznej. Jest jeszcze system zarządzania energią, podobny do tego z filmu.

Zdradź nam sekret, o którym jeszcze nikt nie wie.
W porządku – ulubione przysłowie Klingonów to „Każdy dzień jest dobry, by kogoś usmażyć". Erm, przepraszam...

THE SMURFS

Najlepsza rzecz z Belgii od czasu czekolady? Być może...

[1-2] W tej grze czekają Cię zarówno bitwy z potworami, jak i zbieranie kwiatów ze Smurfetką. [3-7] Noc czy dzień, lato czy zima — smurfowy los to samotna podróż. Całe szczęście, że jesteś nieźle wyposażony.

Gatunek: Platformówka
Wydawca: Infogrames
Producent: I-Heroes
Premiera: Listopad

Niebieskie bestyjki z Belgii wracają. Nigdy nie gościły na PlayStation, ale ich popularność w całej Europie wciąż jest bardzo wysoka. Czy uda im się wizyta u nas? Anne-Christine Gasc zapewnia, że tak.

Opisz pokrótce *The Smurfs.*
Są niebieskie! Są milutkie! Są to małe, wesołe stworzonka, które żyją w domkach w kształcie grzybów, w lesie. Pewnego dnia bocian przynosi dziecko pod drzwi domku Osiłka. Ten zostawia malucha pod opieką Papy Smurfa i biegnie zdobyć jedzenie dla małego. Tymczasem Gargamel nasyła na wioskę swoje złe kreatury, które porywają dziecko i dziewięcioro innych Smurfów. Osiłek musi ich uratować. Po drodze będzie przedzierał się przez mroczne jaskinie, lodowiska, pokryte śniegiem góry, kopalnie diamentów i węgla oraz fosę zamieszkałą przez barakudę. Na końcu będzie musiał walczyć z Gargamelem w jego zamku. Zbierając po drodze bonusy i księżyce gracz będzie gromadził coraz więcej żyć i zdobywał dostęp do dodatkowych animacji.

Przeznaczona dla najmłodszych gra *The Smurfs* pełna jest nieskomplikowanych zadań i pastelowej grafiki.

Czy w grze jest coś, czego nie widzieliśmy nigdy dotąd?
The Smurfs jest pierwszą grą na PlayStation zaprojektowaną specjalnie dla dzieci od czterech do siedmiu lat. Nasza produkcja pozwala maluchom zrozumieć różne sposoby rozgrywki. Specjalnym dodatkiem jest interaktywne Smurfiątko, którym trzeba się zajmować (coś w stylu Tamagotchi) — karmić je, kąpać i bawić się z nim, by było zadowolone. Jeśli nie będziesz dbał o maleństwo, zaleje się łzami.

Co takiego jest w The Smurfs, czego nie ma we Flumps?
Litera „r"?

Czy sądzisz, że dzieciaki wciąż pamiętają Smurfy?
Oczywiście! Nawet jeśli w tym roku kończą czterdziestkę, Smurfy nadal są bardzo popularne! Na ich licencji pojawia się wiele przeróżnych produktów, od koszulek i cukierków, po figurki (i dziadowskie składanki z muzyką — RB). Kreskówka jest niesamowicie popularna w całej Europie, a kasety wideo ze Smurfami sprzedają się bardzo dobrze. Smurfowa wersja wielkiego przeboju Cher *Do You Believe In Love?* już niedługo ukaże się na całym świecie (a nie mówiłem? - RB). Cher odmówiła wystąpienia w chórkach.

Czy w grze zostały użyte jakieś piosenki ze smurfowych albumów?
Nie. Stworzyliśmy 13 oryginalnych utworów.

Czy w The Smurfs występują wszystkie znane Smurfy?
Tak, są wszystkie. M.in. Papa Smurf, Smurfiątko, Osiłek, Mądrala, Gargamel i oczywiście Smurfetka.

Co skłoni dzieciaki do kupienia akurat tej gry, a nie konkurencji?
To, że jeśli to zrobią, ja dostanę wysoką premię! A na poważnie, jest to jedyna gra wideo przeznaczona dla tak małych dzieci, jak czterolatki.

Z jakiego elementu gry jesteś szczególnie dumna?
Nie zamierzaliśmy tą grą ustanawiać żadnych technologicznych rekordów. Skoncentrowaliśmy się na zapewnieniu zabawnej rozgrywki naprawdę młodym graczom.

A czy będzie tryb dla dwóch osób?
Nie, tylko dla jednej.

Zdradź nam sekret, o którym jeszcze nikt nie wie.
Wiem, jak wygląda PlayStation 2!

PROFIL

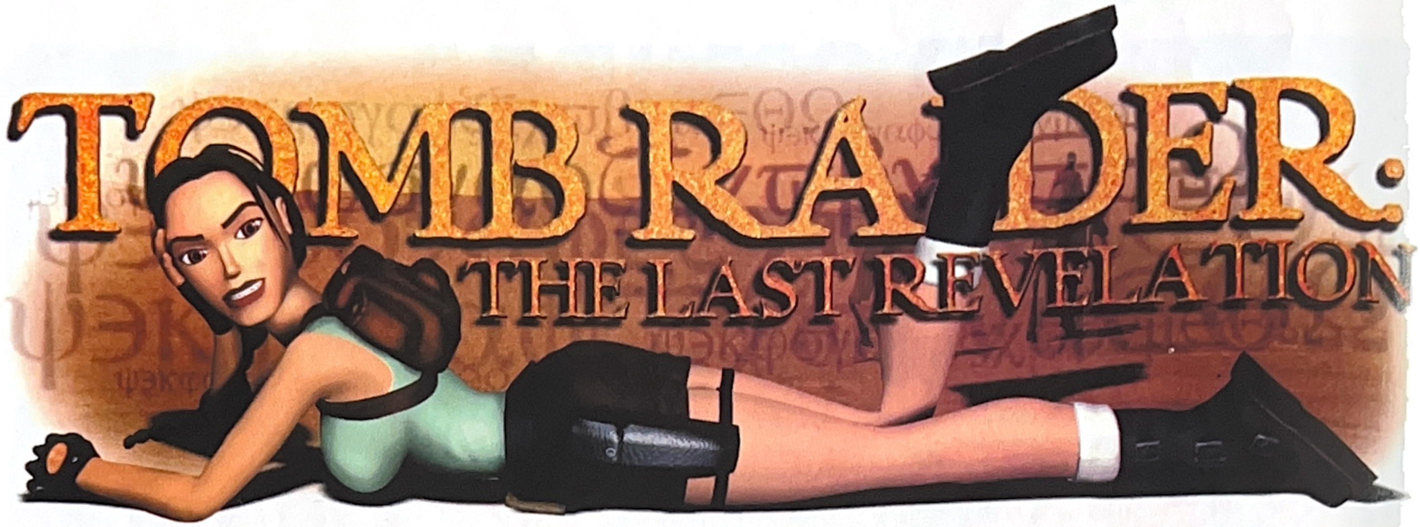
Anne-Christine Gasc

Stanowisko: Producent.

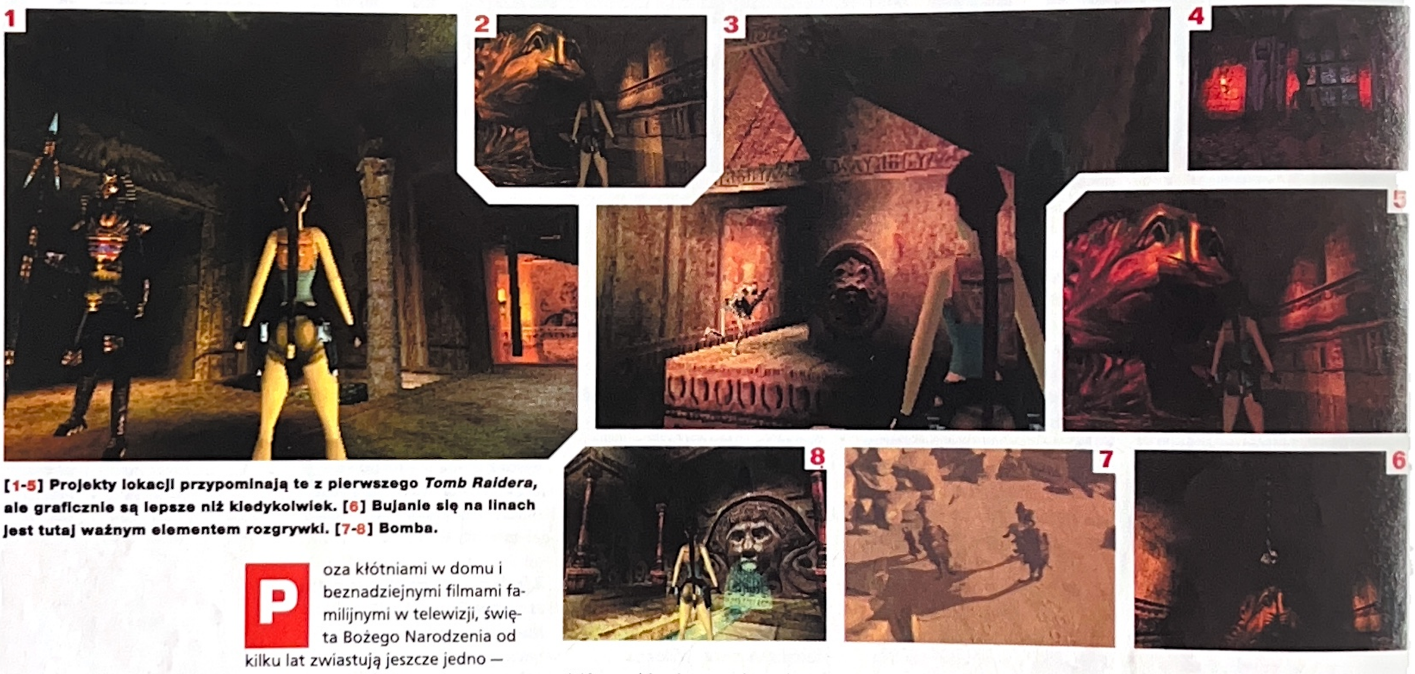
Twoje zadanie: Współpracuję z projektantem i programistą, by stworzyć zarys gry, która będzie odpowiadać klientowi, wydawcy, mojej firmie i kompanii, która udzieliła nam licencji. Potem staram się przekonać moich szefów, że to najlepszy pomysł na grę w historii i dlatego potrzebuję tyle pieniędzy i czasu na jej produkcję. Następnie dbam o to, by wszystkie zamieszane firmy były zadowolone i by proces tworzenia gry przebiegał zgodnie z planem.

Poprzednie projekty: Pracowałam dla firmy PrintPaks przy kilku grach dla dzieci i dla Mattel Media, gdzie produkowałam tytuły z Barbie.

Ulubiona gra: *Parasite Eve* i *Wipeout*.



Lara wraca! Ale zamiast nazwać grę po prostu *Tomb Raider 4*, twórcy nadali jej podtytuł *The Last Revelation.*



[1-5] Projekty lokacji przypominają te z pierwszego *Tomb Raidera*, ale graficznie są lepsze niż kiedykolwiek. [6] Bujanie się na linach jest tutaj ważnym elementem rozgrywki. [7-8] Bomba.

Poza kłótniami w domu i beznadziejnymi filmami familijnymi w telewizji, święta Bożego Narodzenia od kilku lat zwiastują jeszcze jedno — kolejną część przygód Lary. I 1999 rok nie jest wyjątkiem: już od listopada półki sklepowe będą się uginać pod naporem płytek z grą *Tomb Raider: The Last Revelation.*

W ubiegłym miesiącu zaprezentowaliśmy Ci próbkę tego, co obiecuje czwarta część. Teraz mamy wersję beta i możemy własnoręcznie sprawdzić, czy obietnice zostały spełnione. Najprościej opisać *The Last Revelation* jako powrót do podstaw, grę swoim charakterem zbliżoną bardziej do pierwszej niż do trzeciej części. Lara wraca do Egiptu i tam toczy się cała akcja gry. Poziomy są ze sobą połączone prerenderowanymi animacjami i scenkami dialogowymi.

GRA SWOIM CHARAKTEREM ZBLIŻONA JEST BARDZIEJ DO PIERWSZEJ NIŻ DO TRZECIEJ CZĘŚCI.

Fabuła gry nosi wyraźne znamiona inspiracji przygodami pewnego dżentelmena, który plądrował grobowce na długo przed Larą. Tak jak *Indiana Jones And The Last Crusade, The Last Revelation* zaczyna się od przygód Lary, gdy była nastolatką. Poziom treningowy z hożą, szesnastoletnią panną Croft ukazuje ją z dwoma słodkimi warkoczykami i w stroju, który wygląda jak uniform harcerza. Trening jest prowadzony przez Von Croya, postać, która ginie pod koniec poziomu.

A przynajmniej tak się wydaje, bowiem gdy zaczyna się właściwa gra, okazuje się (w stylu *Goldeneye*), że Croy przeżył i jest niewąsko wkurzony, że Lara go tam zostawiła. Wy-

■ WYDAWCA:	**Eidos**	■ POCHODZENIE:	**UK**
■ PRODUCENT:	**Core Design**	■ GATUNEK:	**Przygodówka 3D**
■ PREMIERA:	**Listopad**	■ LICZBA GRACZY:	**1**

[1] Można także wspinać się i opuszczać po linach. [2-3] Otoczenie wcale nie wygląda jak dzieło fanatyka klocków Lego.

[1] Gdy wzywa natura, nawet Lara musi odpowiedzieć. [2-3] Spodziewaj się nowej porcji pułapek.

gląda na to, że rozpamiętywał ten fakt przez wszystkie lata, jakie upłynęły do czasu wydarzeń czwartego *Tomb Raidera*. W *TLR* pojawia się także inna ważna postać — Jean-Yves. Lara natyka się na niego kilka razy w ciągu gry i wywiązuje się między nimi osobliwa więź, którą chłopcy z Core opisali jako „seksualne napięcie w stylu Muldera i Scully".

Oczywiście, poza nową fabułą *The Last Revelation* oferuje dodatkowe ruchy Lary, z których „siupy z liną" są chyba najciekawsze. Oprócz wspinania się w górę i zsuwania w dół po linach Lara potrafi huśtać się na nich, by dosięgnąć trudnodostępnych platform. W grze jest mniej zwierząt, co zapewne ucieszy Zielonych. Zamiast tego na Larę czyhają ożywione trupy zamkniętych w kryptach Egipcjan. Chodzące szkielety są szczególnie irytujące, bo nie można ich zabić (drugi raz???). Zamiast tego możesz spróbować je powalić i szybko zniknąć. Kosmetyczne poprawki głównej postaci? Poprzednio zachwycaliśmy się „żyjącym własnym życiem" warkoczem. Teraz możemy odnotować ruchy ust i mruganie powiek. Naprawdę, niewiele już zostało do dodania.

Tak, *The Last Revelation* to więcej plądrowania, ale projektanci poziomów z Core nie mają sobie równych, a gra obiecuje nieco inną rozgrywkę niż trójka. Czy można pozostać atrakcyjnym, mając czwartą (dziesiątkę?) część na karku? Damy Ci znać w PlayTeście za niecały miesiąc.

[1-4] Postać Lary świetnie wygląda wśród orgii efektów świetlnych nowego *Tomb Raidera*.

PSM OPINIA

ZA
- Najsilniejszy wątek fabularny z całej serii.
- Zagadki są bardziej zróżnicowane.
- Szesnastoletnia Lara.
- Kompletnie nowy engine graficzny.

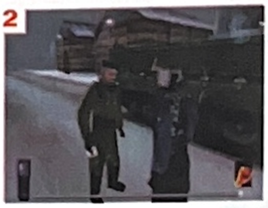
PRZECIW
- Czy już Cię to nie nudzi?
- Cała akcja w jednym miejscu.

ZANIM KUPISZ

PSM po przetestowaniu wersji beta *The Last Revelation* stwierdza, że gra zapowiada się na równie dobrą, co trzy poprzednie części. System sterowania jest identyczny, dopóki nie zajrzysz do inwentarza, który przeszedł gruntowne przeróbki. Teraz można składać przedmioty ze sobą (np. pistolet i laserowy celownik, który pozwala strącać odległe cele). Co więcej, ta nowa możliwość jest niezbędna do rozwiązywania subtelniejszych zagadek. Większość poziomów wygląda olśniewająco (np. ciężkie mury świątyni pokryte hieroglifami). Na obecnym etapie prac nad grą większość leveli jest jeszcze niezaludniona przeciwnikami, ale architektura jest imponująca. Powiedzmy sobie szczerze – Core Design jeszcze nigdy nie zawiedli nas *Tomb Raiderem*.

MISSION: IMPOSSIBLE

Kiedy mamy już za sobą *Solidne* posiedzenie z *Metal Gear*, kiedy Przefiltrowaliśmy już *Syphon*, pora dokonać Niemożliwego...



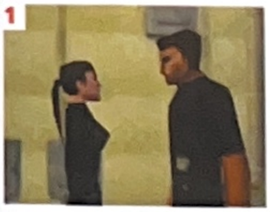
[1] Diabeł w czerwonej sukni. [2] Nie strzelaj do wszystkich. [3] Tom Cruise w filmie... *Koktajl*. [4] Przez ogrodzenie. [5] Uwaga na eksplodujące paczki! [6] Witam!

M*etal Gear Solid* i *Syphon Filter* to niewątpliwie gry akcji. Ale od starszych strzelanin różnią się tym, że nie możesz tam biegać i strzelać do wszystkiego. To się po prostu nie opłaca. Bardzo często musisz się zatrzymać i — jak to mawia pewien fikcyjny belgijski detektyw — użyć tych małych, szarych komórek. *Metal Gear Solid* można by nazwać Jamesem Bondem wśród strzelanin — niebezpiecznym, ale sprytnym i działającym w ukryciu. Ci, którzy znają grę *Mission: Impossible* z rozczarowującej wersji na N64, zapewne spodziewają się, że edycja na PlayStation będzie dla gatunku panną Moneypenny. Owszem, to sympatyczna dama, ale w akcji nie przeżyłaby trzydziestu sekund. Na nasze szczęście PSX-wersja *Niewykonalnej Misji* jest raczej kapitanem Klossem.

Niemiecka firma X-Ample rozłożyła *Mission: Impossible* na czynniki pierwsze, zamiast po prostu żywcem przenieść ją z Nintendo 64. Rozbudowali efekty świetlne i generalnie grafikę, co nadało grze kwitnący wygląd. Nasza wersja wygląda o wiele lepiej niż na N64 i ma większy klimat. Otwierająca sekwencja FMV (całkiem niezłej jakości) pokazuje scenę, w której otrzymujesz zlecenie. Rozkazy po przeczytaniu wybuchają pozostawione na ławce w parku i nikt nie przejmuje się dziećmi czy małymi zwierzętami, zaś Ty lądujesz w okolicy zaśnieżonego portu łodzi podwodnych gdzieś na wybrzeżu Bałtyku. Musisz pokonać ogrodzenie i rozpocząć penetrację bazy uważając, by nie wejść w drogę strażnikom. To świetne wprowadzenie do gry, a w miarę postępów przekonasz się, że często będziesz trafiał na miejsce akcji w ten sposób. Bo widzisz, *Mission: Impossible* to

ROZBUDOWANO EFEKTY ŚWIETLNE I GENERALNIE GRAFIKĘ, CO NADAŁO GRZE KWITNĄCY WYGLĄD.

■ WYDAWCA:	**Infogrames**	■ POCHODZENIE:	**Niemcy**
■ PRODUCENT:	**X-Ample Architectures**	■ GATUNEK:	**Szpiegowska**
■ PREMIERA:	**Listopad**	■ LICZBA GRACZY:	**1**

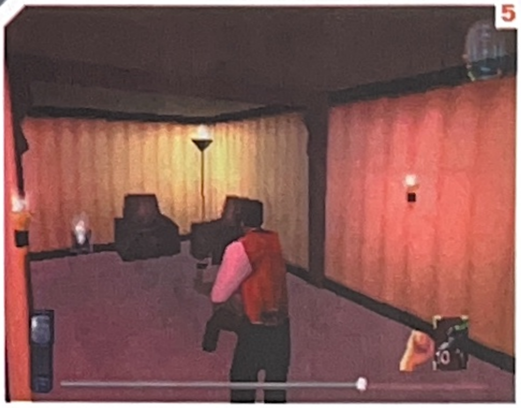
1 

2

3

4

[1] „A słyszałaś to: przychodzi szpieg do lekarza..." [2] Inne gry zazdroszczą *Mission: Impossible* tak bogatego inwentarza. [3] Nie ściągnij ich uwagi. [4] Animowane przerywniki popychają akcję do przodu. [5] Czas na sjestę.

5 

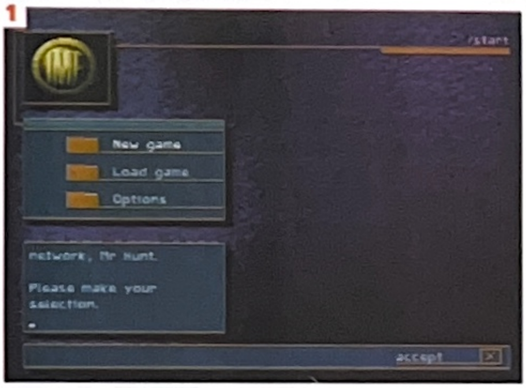
ciężki orzech do zgryzienia. Gra wymaga całej Twojej uwagi, poza tym nawet jeśli jesteś mistrzem rewolweru, strzelanie do wszystkiego nie zapewni Ci sukcesu. Mimo że musisz zdejmować po kolei patrolujących teren strażników, nacisk położono raczej na wypełnianie rozkazów przy jak najmniejszym zamęcie. Innymi słowy, jeśli już musisz narobić bałaganu, postaraj się, by był jak najmniejszy i jak najcichszy. Zapomnij o przemocy dla samej przemocy, *Mission: Impossible* jest jedną z najciekawszych gier role playing, jakie się dotąd objawiły. Tylko że w tym przypadku nie oznacza to magii, potworów i statystyk, a fakt, że nie tylko Ty wcielasz się w sterowaną postać, ale także Twój bohater w grze często odgrywa rolę kogoś zupełnie innego.

Każda z dwudziestu misji wymaga od Ciebie nieco innego zachowania. Bardzo przydaje się wtedy Twój Facemaker. „Że co?", zawołasz. To cudo techniki pozwala Ci tworzyć łudząco podobne maski innych ludzi. Gdy założysz taką twarz na siebie, Twoi wrogowie będą myśleć, że jesteś kim innym.

Facemaker to nie wszystko — agent Ethan Hawke ma prawdopodobnie najlepszy zestaw gadżetów ze wszystkich bohaterów gier wideo. Poza standardowymi pistoletami i karabinkami snajperskimi masz elektryczny porażacz (tylko 40000 V), kapsułki z gazem, wykrywacz min, wybuchowy plastik, noktowizor, przecinak do drutu, a także kolekcję skanerów, kamer i szyfratorów. *Mission: Impossible* może stać się najlepszym „symulatorem szpiega" na PlayStation.

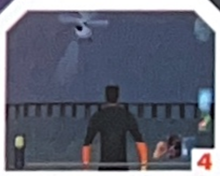
Oczywiście, skoro mamy około 30 różnych gadżetów do obsłużenia, potrzeba nieco cierpliwości i nauki. Ci, którzy mają w zwyczaju radośnie rzucać instrukcję do gry w kąt i od razu wkraczać do akcji, przeżyją niemiłe zaskoczenie. Po kilku minutach będą martwi albo tak totalnie zamieszają, że litościwa konsola wyświetli na ekranie wiadomość, żeby spróbowali od nowa, bo nic z tego nie będzie.

Początkowo manewrowanie Ethanem jest trudne (szczególnie strzelanie „z biodra" do strażników). Ale bez wątpienia *Mission: Impossible* znajdzie amatorów wśród fanów *MGS* czy *Syphon Filter*.

1 

2

3

4 

[1] Nagrywaj stan gry na każdy kroku. [2] Dobra robota. [3] Niedbałe zawiązanie muszki każemy śmiercią! [4] Śmigłowiec zabierze Cię do domu.

PSM OPINIA

ZA
- Świetna grafika.
- Mnóstwo gadżetów.
- Bardzo klimatyczna.

PRZECIW
- Na początku trudno przyzwyczaić się do sterowania.
- Niesamowicie skomplikowana.
- I trudna.

ZANIM KUPISZ

Film ukazał się kilka lat temu, ale to nieważne. Ludzie z X-Ample wykonali diabelnie dobrą robotę przenosząc grę na PSX. Uważaj jednak – to nie jest tytuł dla fanów półgodzinnych strzelanin. Wymaga cierpliwości i zimnej krwi, a przebijając się przez trudne misje będziesz rwał włosy z głowy. Ale warto.

■ WYDAWCA: THQ
■ PRODUCENT: Funcom
■ PREMIERA: Listopad
■ POCHODZENIE: UK
■ GATUNEK: Wyścig
■ LICZBA GRACZY: 1-2

Championship Motocross

Funcom tym razem zaprzedał się firmie THQ, produkując dlań błotniste zmagania jednośladów.

[1-4] Ciekawostka dla kronikarzy: *Championship Motocross* pierwotnie miała się nazywać *D.I.R.T.* i nie była to aluzja do grywalności...

Ilu znasz sławnych motocrossowców? Zapewne żadnego, ale na PlayStation ukazała się już gra firmowana przez nie-całkiem-sławnego Jeremy McGratha. Jej konkurentka - *Championship Motocross* otrzymała wsparcie ze strony Ricka Carmichaela, który (wierzymy firmie Funcom na słowo) zarabia na życie jeżdżąc motocyklem po błocie.

Motocross zwany jest gdzieniegdzie dirt-bike racingiem. Masz motocrossową maszynę (lekka, skoczna, na niedorzecznym zawieszeniu) i pędzisz po zabłoconych trasach od czasu do czasu wyskakując w górę. *Championship Motocross* oferuje 12 typów torów, w tym Motocross, Supercross i Enduro. Większość imprez odbywa się w terenie, ale są też dwie konkurencje na stadionach. Od poprzednich różnią się tylko tym, że jeździsz po mniejszych kółkach. Aby błotko na trasie było paluszki lizać, wprowadzono zmienne warunki pogodowe. Mgła, deszcz ze śniegiem, a także deszcz i śnieg oddzielnie – jest wszystko, co trzeba.

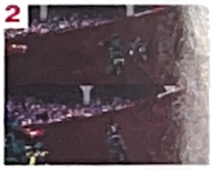
Ponieważ Ricky pokazuje się w towarzystwie motocykla Kawasaki, można podejrzewać, że w realnym świecie jeździ właśnie na takiej maszynie. Ale my możemy wybrać spośród dziewięciu stalowych rumaków, a dodatkowo można w nich pogrzebać, by dostosować je do aktualnej sytuacji na torze. Oczywiście, wymaga to odrobiny wiedzy, np. jaki typ zawieszenia pasuje do jakich warunków. Firma Funcom stworzyła nawet coś, co nazwała Real Motocross Dynamics (RMD), model fizyczny, który prawdopodobnie zapewnia realistyczną dynamikę i sterowanie crossowego motocykla (prawdopodobnie, bo nigdy nie uczestniczyliśmy w motocrossie). Niestety, krótki rajd po jednym z torów pokazuje, że motocykle nie są łatwe do opanowania (ale pewnie w prawdziwym świecie także trudno na nich jeździć).

Są trzy klasy pojazdów: 125cc, 250cc i 500cc. Jak nietrudno zgadnąć, to przedstawiciele ostatniej odmiany są najbardziej narowiści i najtrudniejsi w sterowaniu. Pierwsze kilka kółek spędzisz zapewne obijając się o bandy, bo zakręty są diabelnie trudne do pokonania. Motocykle o mniejszej mocy są w tym wypadku bardziej „pobłażliwe" i od nich proponujemy zacząć.

Championship Motocross oferuje tryb dla dwóch osób na podzielonym ekranie. Gracze mogą nawet zabawić się w robienie sztuczek w powietrzu, jak w *Cool Boarders* (choć oczywiście nie mamy tu dziesiątek specjalnych ruchów), a szczególnie wysokie wyskoki nagradzane są komentarzami na ekranie. Same motocykle brzmią okropnie, jak wielkie, natrętne komary.

Championship Motocross nie znajdzie się raczej na podium dla najlepszych gier na PlayStation. Brakuje mu wykończenia, ale potrafi być zabawny.

[1] Rób wygibasy i zbieraj punkty. [2] Albo pędź na złamanie karku.



[1] A próbowałeś pocwiczyć na kosiarce? [2] Podwójna dawka emocji.

PSM OPINIA

ZA
- Możesz zabawić się w robienie sztuczek
- Dwie osoby mogą ścigać się na podzielonym ekranie.
- Jest zabawna!

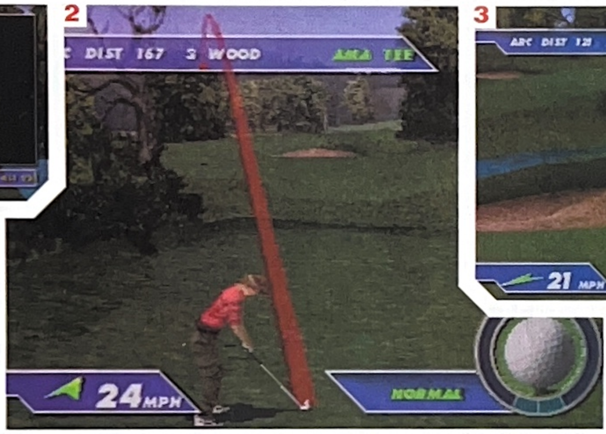
PRZECIW
- Trudno sterować motocyklami.
- Paskudne efekty dźwiękowe.
- Brakuje dopracowania.

ZANIM KUPISZ
Bądźmy szczerzy – ta gra nie stanie się wzorcowym doświadczeniem motocrossowym. Brakuje jej dopieszczenia szczegółów, a realistyczne sterowanie motocyklami może okazać się zbyt skomplikowane dla przeciętnego zjadacza błota. Ale poza tym gra jest znośna na tyle, na ile znośny jest wyścig motocrossowy.

■ WYDAWCA:	**Gremlin Interactive**	■ POCHODZENIE:	**UK**
■ PRODUCENT:	**Gremlin Interactive**	■ GATUNEK:	**Golf**
■ PREMIERA:	**Listopad**	■ LICZBA GRACZY:	**1-4**

Gdzieś tam, na odległym wzgórzu wielobokowy mężczyzna rzuca ze złością kijem o ziemię. Tym mężczyzną możesz być Ty...

1

2


3

4

5

[1] Widok z góry pozwala na objęcie całej sytuacji. [2] Wskaźnik siły uderzenia karci osoby bez poczucia rytmu. [3] Już niedaleko. [4] Nagrodą w turnieju jest tysiąc pulowerów! [5] Puknij.

Dawno temu, w odległej galaktyce, gdy Nick Faldo jeszcze wygrywał turnieje, 16-bitowa gra *PGA European Tour* była najlepszą symulacją golfa na rynku. Zachwycała graczy możliwością zmierzenia się z zawodnikami pokroju Ballesterosa czy Langera na najsłynniejszych polach golfowych świata. *European PGA Golf* jest próbą zerwania z amerykanizmem gry *Tiger Woods '99* i powrotu do klasycznej formuły — mikstury najsłynniejszych golfiarzy Europy i pól, na których wiecznie pada i które otoczone są nieprzetartymi kniejami.

W odróżnieniu od digitalizowanych postaci z *Tiger Woods* czy kreskówkowych ludzików *Everybody's Golf*, zawodnicy gry *European PGA Golf* są wielobokowi, mają upiorne pulowerki i dziwaczne nakrycia głowy. I nic dziwnego, bo poprzednie gry golfowe Gremlina (*Actua Golf, Actua Golf 2 i 3*) wszystkie oferowały podobną prezentację z większym lub mniejszym sukcesem na rynku. Pierwsza część *Actua Golf* powaliła wszystkich ruchomymi kamerami i polami, które można było dowolnie obracać. Ale czas leci i *European PGA Golf* będzie musiał mieć o wiele więcej, by wywołać podobną sensację. Firma Gremlin tym razem stawia na szczegółowość grafiki, ale na razie zaowocowało to chropowatymi teksturami, wyraźnymi błędami, drzewami, które wyglądają jak niedokończone i żywopłotami zasłaniającymi widok na akcję.

Symulacje golfa potrafią być bezlitosne dla gracza i na obecnym etapie prac trudno stwierdzić czy *European PGA Golf* pójdzie w kierunku sadystycznym, czy realistycznym. Zachowanie piłki jest, hmmm... co najmniej ekscentryczne. Nawet ostrożne uderzenie ironem powoduje, że piłka przelatuje zielone pole i stacza się w dół wzgórka bez jakichkolwiek oznak tarcia. Wskaźnik siły i precyzji uderzenia niewiele się zmienił — jeśli nie masz wyczucia naturalnego rytmu, spodziewaj się spędzenia mnóstwa czasu na zabawie w piasku. Już podczas krótkiej, pojedynczej rozgrywki upada wiele nadziei związanych z grą. Zarówno murawa jak i okoliczne scenerie powinny być poprawione i wyczyszczone, by gra w *European PGA Golf* stała się prawdziwą przyjemnością.

Dźwiękowo za to jest nieźle, bowiem komentowaniem rozgrywek zajmuje się niejaki Peter Allis, który na codzień z tego się utrzymuje. „Quality, sheer quality!", krzyczy, gdy wybijasz piłkę żelazną trójką z gęstej trawy. Miło wiedzieć, że niektóre rzeczy nigdy się nie zmieniają.

PSM OPINIA

+ ZA

- Wszyscy europejscy, zawodowi golfiarze.
- Wielkie pola.
- Bogactwo opcji i trybów gry.

− PRZECIW

- Obecnie grafika jest słaba.
- Nic naprawdę nowego.
- Murawa i siatka powinny być „wyczyszczone".

! ZANIM KUPISZ

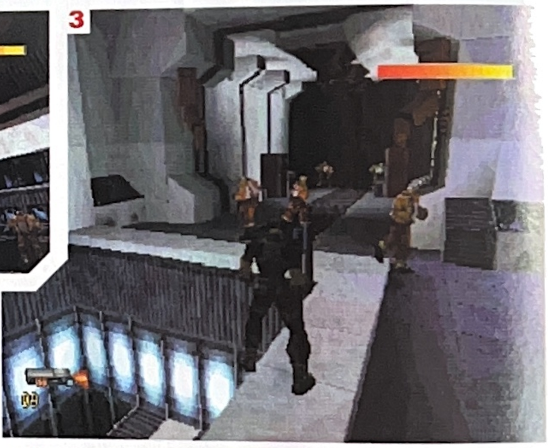
Wszystkie podstawowe elementy golfa są na swoim miejscu, ale jest jeszcze sporo do poprawienia. Grafika *European PGA Golf* wymaga poważnych przeróbek, ponieważ cierpi na pikselozę i pełna jest błędów. Jednak o wiele bardziej niepokojące jest zachowanie piłki i nieporadność zawodników sterowanych przez konsolę. Nie spodziewasz się raczej, że Langer będzie lądował w każdym piasku na swojej drodze – nawet jeśli (jak wszyscy zawodowcy) potrafi lepiej uderzyć z piasku niż z zielonego pola. Miejmy nadzieję, że Gremlin poprawi to wszystko przed premierą.

FIGHTING FORCE 2

Hawk Manson działa pod przykrywką w tej niecodziennej, ale niesamowicie ekscytującej kontynuacji. Przygotuj się... RUSZAJ!

1

2

3


4

[1-2] **Projekty poziomów bardziej przypominają *Tomb Raidera* niż pierwszą część *Fighting Force*.** [3-4] **Graficznie *Fighting Force 2* bije konkurencję na głowę.**

Oryginalna gra *Fighting Force* była trójwymiarową wersją takich klasyków, jak *Double Dragon* czy *Final Fight* — masa walk, zestaw pomocnej broni i możliwość sprzedania kilku szturchańców partnerowi (w trybie dla dwóch graczy), jeśli jest zbyt pazerny na dopałki. *Fighting Force 2* to solowa misja, która (biorąc pod uwagę bogactwo arsenału) zapowiada się o wiele bardziej ekscytująco.

Wcielasz się w Hawka Mansona, jednego z bohaterów pierwszej części. Od czasu pierwszego występu nasz osiłek przeszedł gruntowne, specjalistyczne szkolenie i w niczym nie przypomina biegającego po ulicach bandziorka sprzed dwóch lat. Do swojej dyspozycji masz ponad 20 rodzajów broni, w tym miotacze ognia, karabiny maszynowe i toporki zwykle używane przez strażaków. Nie myśl jednak, że nie będziesz miał okazji do męskiej, bezpośredniej konfrontacji na piąchy i kopniaki. Autorzy gry wymusili na Tobie walkę wręcz w genialnie prosty sposób — poważnie ograniczając amunicję. Poza tym Hawk może nieść naraz tylko określoną liczbę przedmiotów, a głośne strzały mogą ściągnąć na głowę kłopoty. Czasami bardziej opłaca się przemknąć cichaczem za plecami wroga niż dodać go do listy swoich ofiar.

1

2

[1-2] **Po co psuć oczy, skoro można użyć snajperskiej lunety?**

NASZ OSIŁEK PRZESZEDŁ GRUNTOWNE, SPECJALISTYCZNE SZKOLENIE I W NICZYM NIE PRZYPOMINA BIEGAJĄCEGO PO ULICACH BANDZIORKA SPRZED DWÓCH LAT.

■ WYDAWCA:	**Eidos**	■ POCHODZENIE:	**UK**
■ PRODUCENT:	**Core Design**	■ GATUNEK:	**Przygodówka akcji**
■ PREMIERA:	**Listopad**	■ LICZBA GRACZY:	**1**

2

3

4

1

5

[1] Skoro ma pozostać niewykryty, powinien chyba mieć biały kombinezon. [2-4] Lokacje w *Fighting Force 2* są równie zróżnicowane, co wspaniałe. [5] Efekty świetlne i dymne wykorzystano we właściwy sposób. Delektuj się nimi - potem nie będziesz mieć czasu.

Na Twojej drodze napotykasz 50 typów przeciwników, a ponieważ fabuła gry obraca się wokół eksperymentów genetycznych i klonowania, możesz spodziewać się osobliwych mutantów jako dodatków do patrolujących poziomy strażników. Każdy z wrogów ma własny schemat zachowania – jedni natychmiast przystępują do frontalnego ataku, inni zaś dają dyla i biegną po pomoc albo po prostu włączają alarm. Niektóre typy przeciwników potrafią współdziałać w grupach i zachowują się wtedy zupełnie inaczej, niż gdy są sami. Aby pokonać tę grę potrzebujesz o wiele więcej niż pudełko amunicji i skłonność do szturmowania z wrzaskiem na wszystko, co zobaczysz.

ABY POKONAĆ TĘ GRĘ POTRZEBUJESZ O WIELE WIĘCEJ NIŻ PUDEŁKO AMUNICJI I SKŁONNOŚĆ DO SZTURMOWANIA Z WRZASKIEM NA WSZYSTKO, CO ZOBACZYSZ.

W rozsianych po całym świecie dziewięciu lokacjach mamy około 24 poziomy. Trzeba dodać, że levele są OGROMNE. Rozgrywka jest liniowa, ale na późniejszych etapach masz okazję do pozwiedzania i przeszukania okolicy, a nawet możesz wybrać jedną z dwóch dróg. Lokacje mocno różnią się między sobą graficznie, ale łączy je jedno – są pięknie zrealizowane. Mają mistrzowskie efekty świetlne i mnóstwo interaktywnych obiektów.

Jak na kontynuację, *Fighting Force 2* jest osobliwa, bowiem nie ma tu niemal żadnego elementu, z którym kojarzy się jedynka. Zamiast opierać się na poprzedniczce, twórcy *Fighting Force 2* inspirowali się *Metal Gear Solid* i *Tomb Raiderem*, co z pewnością nie było złym pomysłem. Już niedługo opowiemy Ci więcej o tej grze.

PSM OPINIA

ZA
- Wielki krok naprzód w porównaniu z jedynką.
- Mnóstwo spluw.
- Popatrz tylko na te screeny.

PRZECIW
- Fani jedynki nie znajdą tu wiele dla siebie.
- Brak trybu multiplayer.

ZANIM KUPISZ
Fani *Fighting Force*, którzy oczekiwali na więcej tego samego, będą zawiedzeni, ale reszta graczy odnajdzie tu większe pokłady grywalności, świetnego bohatera i grę, która oderwie ich od prób coraz krótszego przechodzenia *Metal Gear Solid*.

1

2

3

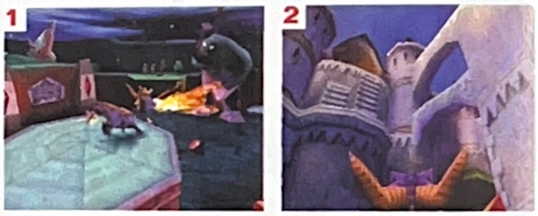
[1] A gdy już myślisz, że lepiej być nie może, znajdujesz miotacz ognia. Tak! [2] Broni jest pod dostatkiem, ale Hawk chyba zapomniał zabrać z domu latarki.

Odpal tę grę, a otrzymasz grafikę rodem z baśni Disneya.
Niewielki smok firmy Sony szykuje się do ponownego lotu...

Od zarania dziejów człowiek marzył o lataniu. W końcu po tysiącach lat stworzył samolot, ale to nie to samo, co samodzielne szybowanie. Namiastkę tych przyjemności daje nam wcielenie się w skrzydlatego smoka. Spyro doskonale zagrał na ludzkim pragnieniu szybowania. Jedni narzekali na przesłodzoną grafikę, inni całkiem trafnie zauważali, że poziom trudności gry wznosi się niczym terytorium Holandii, ale tylko głupiec zaprzeczy, że skok tym smoczkiem z wysokości i długie, spokojne szybowanie na ziemię nie było niesamowitą frajdą.

Wadą *Spyro* była częsta przypadłość, która genialne produkcje ściąga do poziomu „tylko" bardzo dobrych. Po prostu pierwsza połowa gry nie stanowiła żadnego wyzwania, a niektóre zadania (szczególnie zbieranie klejnotów) mogły ekscytować chyba tylko księgowych. Na szczęście *Spyro 2: Gateway To Glimmer* rozprawia się z tymi uchybieniami. A w zasadzie owija je w kolorowy papierek świeżych pomysłów, dodatkowych zadań i nowych atrakcji.

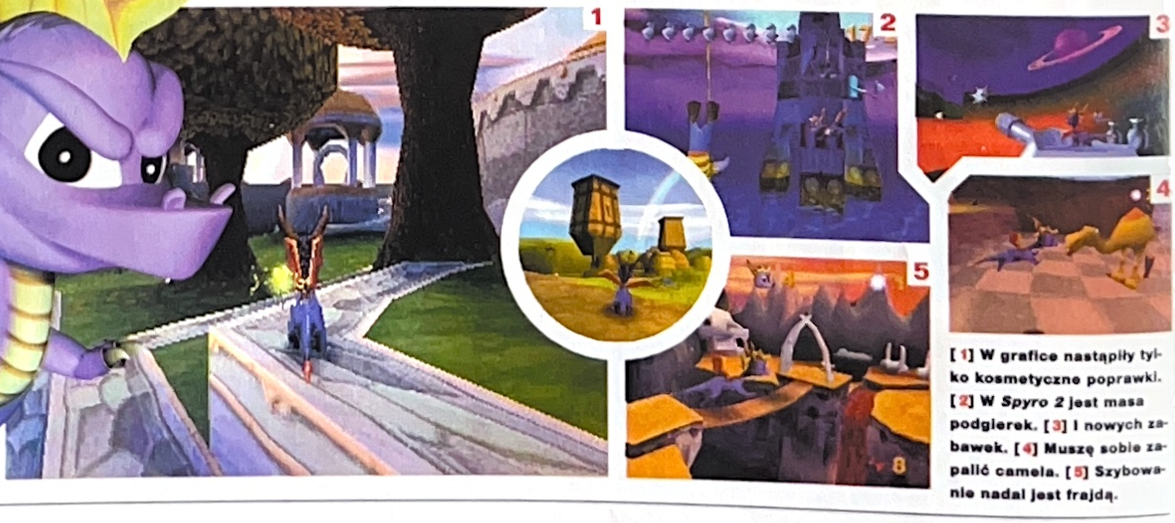
Na początek dobra wiadomość — woda nie jest już dla Spyro śmiertelną pułapką. Nauczył się pływać i nurkować. Teraz zbiorniki wodne są jego drugim domem - oglądanie jak nasz smoczek się pluska zaciera w pamięci animacje tonięcia z jedynki. A na wysokie ściany — w które Spyro mógł dotąd jedynie wyrżnąć z rozbiegu — można się wspinać (jeśli znajdzie się drabinę). Co ciekawe, te



[1] Ogień nadal jest Twoim przyjacielem. [2] Użyj trójkąta, by rozejrzeć się po okolicy. Jak dawniej.

dodatkowe umiejętności nie pojawiają się od razu — trzeba je kupić za gemy. I bardzo dobrze, bo teraz zbieranie tych kamyczków naprawdę się opłaca. Są one uniwersalną walutą w krainie Glimmer, więc zdobycie sporej „sumki" powoduje, że Spyro staje przed nowymi wyzwaniami.

W pierwszej części chodziło właściwie tylko o to, by zwiedzić cały po-



[1] W grafice nastąpiły tylko kosmetyczne poprawki. [2] W *Spyro 2* jest masa podgierek. [3] I nowych zabawek. [4] Muszę sobie zapalić camela. [5] Szybowanie nadal jest frajdą.

■ WYDAWCA:	SCEE	■ POCHODZENIE:	USA
■ PRODUCENT:	Insomniac Games	■ GATUNEK:	Platformówka 3D
■ PREMIERA:	Listopad	■ LICZBA GRACZY:	1

[1] Ostrożnie z ogniem. [2] Klejnoty otwierają drzwi... [3] Spyro może teraz pływać i nurkować. [4] Ładna flaga.

ziom i uratować wszystkie smoki. W *Spyro 2* sprawy się komplikują. Sama technika lotu także jest bardziej złożona: możliwość wznoszenia się i pikowania z góry na wrogów rozszerza taktyczne walory skrzydeł smoka. Wysokie platformy, na które do tej pory nie można było dolecieć, teraz mogą zostać zdobyte przez potrójny skok połączony ze wznoszeniem się — dodatkowym ruchem skrzydeł Spyro, który daje mu dłuższy dystans szybowania. A czasami nawet trafia się na dopałkę Super Flight.

Wszystkie te nowe umiejętności są wsparte przez ciekawsze i bardziej zróżnicowane zadania. Naucz się pływać, a będziesz mógł zabawić się w pilnowanie stadka małych żółwików chroniąc je przed różnymi niebezpieczeństwami. Odkryj „lotniczą" dopałkę, a dostaniesz zadanie przelotu wzdłuż serii lamp i zapalenia ich ognistym oddechem. Zaliczaj takie zadania, a dostaniesz talizman lub magiczny kryształ, który pełni rolę klucza do następnego zestawu poziomów.

Prawdę mówiąc, nawet w tak wczesnej postaci najnowsza część *Spyro* powoduje, że jedynka wygląda przy niej na pustą i płytką. Podgierki ukryte na każdym poziomie dodają nowe pokłady głębi. Będziesz mógł wziąć udział w uproszczonej strzelaninie 3D oraz pomęczyć szare komórki w układance bloków w Kryształowym Labiryncie.

Dlatego nie przejmujemy się tym, że graficznie nie poczyniono wielkich postępów — akurat ten element sprawował się świetnie w jedynce. Pod względem rozgrywki *Spyro 2* będzie dwa razy lepsza od poprzedniczki i pomoże kolejnym PSX-fanom zrealizować marzenia o lataniu...

PSM OPINIA

ZA

- Cudownie kształtna grafika.
- Obszerne światy do „przelecenia".
- Trudniejsze zadania, sprytniejsi przeciwnicy.
- Krocie dodatków i podgierek.

PRZECIW

- Starych chłopów może nieco irytować cukierkowatość gry.

ZANIM KUPISZ

Bardzo podobał nam się pierwszy *Spyro* (8/10), ale wygląda na to, że w drugim po prostu się zakochamy. Zadziwiające, że twórcom udało się wtłoczyć tu dwa razy więcej grywalności nie naruszając wyglądu i klimatu. Bieganie po okolicy jest nadal zabawne, ale teraz są łamigłówki do rozwiązywania, podwodne niebezpieczeństwa i wrogowie, których nawet Pixar by lepiej nie wprawił w ruch. Krótko mówiąc – klasa.

STAR LITE

POLECAMY NAJWIĘKSZY KONKURENCYJNY CENOWO !!!
Wybór gier i sprzętu do Sony PlayStation.

W naszym katalogu znajdą Państwo wszystkie aktualnie dostępne nowości !!!
Nowe tytuły posiadamy praktycznie w chwili ukazania się ich na rynkach zachodnich po naszych polskich tańszych cenach.

Ponad 280 tytułów w wersji PAL !!!
W ofercie posiadamy gry nowe i używane o tańszej cenie.
Przyjmujemy też Państwa gry w rozliczeniu (wymiana)
GRY DLA PLAYSTATION – już od 55 zł (używane)
PROMOCJE CENOWE NOWYCH GIER !!!
POSIADAMY WSZYSTKIE DODATKI DO PLAYSTATION
Koszt wysyłki gier – tylko 5 złotych.
Wysyłamy tanio i szybko, w większości przypadków tego samego dnia.

ZA ZAMÓWIONE TOWARY PŁACĄ PAŃSTWO PRZY ODBIORZE
Jesteśmy bezpośrednim importerem.
Nasz katalog wraz z cenami i opisami jest bezpłatny.

WYSTARCZY ZADZWONIĆ NA NASZ NUMER
TEL/FAX (0-77) 454-03-23
lub 0601-963-444
LUB NAPISAĆ NA NASZ ADRES:

STAR LITE
UL. MINKUSA 6
45-508 OPOLE

SZUKAJ W KIOSKACH

WYDAWCA:	Konami	POCHODZENIE:	Japonia
PRODUCENT:	Konami	GATUNEK:	Przygodówka akcji
PREMIERA:	Listopad	LICZBA GRACZY:	1

Ronin Blade

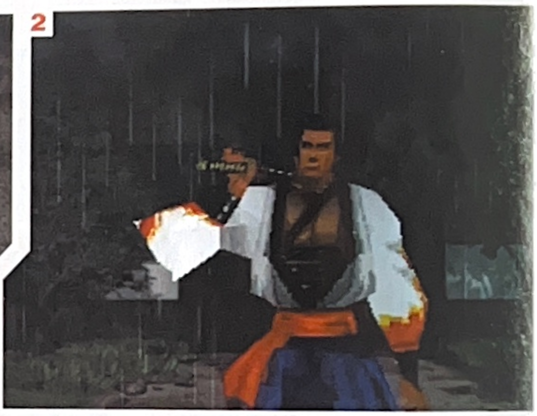
Gra pojawia się znikąd, ale warto na nią zwrócić uwagę.

Dlaczego? Chociażby dlatego, że jej producentem jest firma Konami...

Słownikowa definicja angielskiego wyrazu ronin brzmi: „bezpański samuraj, najczęściej taki, którego feudalny pan został pozbawiony swojego terytorium". Pasuje to jak ulał do fabuły *Ronin Blade*. Przygotuj się na pokaźną porcję łamigłówek i sceny drastycznej, krwawej przemocy.

Fabuła przedstawia nam dwoje uzbrojonych w katany wojowników. Możesz wybrać czy chcesz grać mężczyzną, czy kobietą. Mimo że ich historie nieco się między sobą różnią, główny wątek obejmuje ich oboje. A po drodze rozlewa się tyle krwi, że nawet wyposzczony wampir poczułby przesyt.

Sekwencja wprowadzająca (alež arystokratyczne określenie intra!) przedstawia młodego samuraja o imieniu Kotara Hiba wracającego z odwiedzin grobów swoich rodziców. Po drodze natyka się na awanturę, w której uczestniczy kilku starojapońskich odpowiedników dresiarzy i młoda, uzbrojona w nóż dziewczyna o imieniu Lin. Kotara włącza się do sprzeczki i w tym momencie możesz wybrać, w kogo chcesz się wcielić — w Kotarę czy Lin.



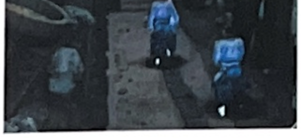
[1] ...Czasami także masz okazję porozmawiać. [2] Samuraj bez pana.

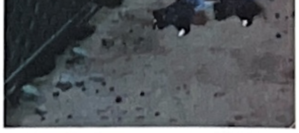
Potem następuje wielka przygoda przetykana mnóstwem brutalnych starć i rozwiązywaniem zawikłanych zagadek. Aby posuwać się do przodu musisz też rozmawiać z ludźmi, których spotykasz po drodze (przynajmniej z tymi, którzy nie chcą Cię natychmiast poćwiartować). Wątek fabularny jest monumentalny, wciągający i o wiele bardziej złożony niż sugeruje ten pobieżny opis. Napotykasz na całą rzeszę różnych postaci przemierzając bogactwo lokacji.

Jak widać, *Ronin Blade* jest mieszanką gatunków. Silny wątek przygodowy poparty jest elementami RPG i zręcznościową siekaniną w trójwymiarowych, prerenderowanych sceneriach. Początkowo te trzy wymiary powodują problemy ze sterowaniem postaciami podczas walki. Kłania się stary problem: musisz ustawić się dokładnie twarzą do przeciwnika, by zadać celny cios. Z pewnością zanim dojdziesz do ładu z systemem kontroli, wielokrotnie zostaniesz pocięty na plasterki.

W pewnych miejscach gry napotykasz na przyjaźnie nastawionych wojowników - sparringowa walka z nimi pozwoli Ci udoskonalić swoje umiejętności. Powiedzą Ci, co robisz źle, nauczą bloków, a także zdradzą kilka sprytnych combosów. To wielka zaleta *Ronin Blade*, ponieważ gra bynajmniej nie należy do najłatwiejszych.

Nowa produkcja Konami wymaga cierpliwości i uważnego śledzenia wątku fabularnego. Tylko wtedy można z niej wycisnąć, co najlepsze. To wciągająca przygodówka, w której walki grają główną rolę.





[1-2] W tej grze od razu widać, że kogoś skaleczyłeś.

PSM OPINIA

ZA

- Obszerna hybryda przygody i RPG.
- Wciągająca fabuła.
- Dwie postaci do wyboru.

PRZECIW

- Kłopoty ze sterowaniem.
- Masa przerw na doładowywania danych.
- Taka rzeźnia to już chyba przesada.

ZANIM KUPISZ

W pierwszej chwili *Ronin Blade* wydaje się zbyt trudna i niegościnna. Walki sprawiają kłopot, ciosów jest mało i ciągle coś się doczytuje z CD. Jednakże tutaj kluczem jest wytrwałość. To nie kolejna bezmyślna siekanina w stylu gry Ninja, to obszerna przygodówka, która wynagradza graczowi zaangażowanie.

■ WYDAWCA: **Electronic Arts** ■ POCHODZENIE: **USA**
■ PRODUCENT: **Dreamworks** ■ GATUNEK: **Bijatyka**
■ PREMIERA: **Listopad** ■ LICZBA GRACZY: **1-4**

Dinozaury spotykają *Tekkena* — firma EA po stworzeniu *Jurassic Park: Platformówki* wzięła się za *Jurassic Park: Bijatykę.*

1

2

3

4

[1-4] W Galerii możesz obejrzeć 14 typów dinozaurów i poznać ich cechy. A potem wypróbować je w akcji.

Zapomnij o poprzednich grach Electronic Arts związanych z *Parkiem Jurajskim.* Niech fakt istnienia gry *The Lost World* ocenionej przez nas na 3/10 osunie się w najdalsze zakątki Twojego umysłu. Krótko mówiąc, pozbądź się wszelkich uprzedzeń związanych z tą filmową licencją. Skup się na najnowszym wcieleniu dinozaurów — *Warpath.* Oto gra, która stawia spielbergowe jaszczury naprzeciw siebie i każe im drapać się pazurami, gryźć zębiskami i uderzać ogonami w tekkenowym stylu.

Podczas gdy *Dino Crisis* firmy Capcom bardziej niż poprzednie produkcje EA oddaje przerażający klimat obu jurajskich filmów (no, może niekoniecznie drugiego), *Warpath* rezygnuje z historyjki dinozaury-z-probówki-na-wolności na rzecz prostych przyjemności obijania sobie boków i drapania po pyskach. To jak 65000000-letnia wersja walki Hwoaranga z Jinem.

Zaprojektowany z dbałością o stworzenie odpowiedniej atmosfery *Jurrasic Park: Warpath* oferuje zwyczajowe tryby Arcade, Versus, Survival, Team Battle, Practice plus kilka dodatków. Firma Dreamworks nie ograniczyła się tylko do stworzenia bijatykowego rdzenia — dodała do gry także kino (w którym można oglądać kolejno odblokowywane sekwencje FMV) oraz Galerię Dinozaurów: przewodnik po świecie prehistorycznych gadów. Pozwala on szybko dowiedzieć się, kto jest naprawdę brutalnym draniem, a także poznać bliższe parametry dinozaurów (wysokość, wagę, długość) oraz ich pozycje w „drzewie rodowym". Oczywiście przy okazji możesz do woli napatrzeć się na 14 zwierząt, których nie ujrzysz w żadnym zoo. A potem pora na walkę.

Gra obiecuje połączyć fantastyczny pseudorealizm obu filmów z bijatykowymi fundamentami — trzyrundowe walki i okładanie przeciwnika, aż padnie i już się nie podniesie. Jak zapewne się spodziewasz, każdy z dino-wojowników ma swoje zalety, wady i umiejętności. T-Rex na przykład ma nędzne, niedorozwinięte łapki, ale równoważy to silnymi, uzębionymi szczękami i atakami ogonem. Velociraptor (a może Mega Raptor?) za to jest mały, ale niesamowicie szybki, a gdy machnie pazurami...

Niezależnie, jakiego dinozaura wybierzesz, będzie on miał swoje specjalne ciosy i combosy — od prostych zestawów kopnięć i kłapnięć paszczą, po baletowe figury o imponujących nazwach: Hip Check, Jumping Cycle Kick lub Heavy Spinning Tail Swing. Oczywiście akcja rozgrywa się na zróżnicowanych arenach oddających sceny z filmu *Park Jurajski* i jego widzieliśmy-już-to-wcześniej kontynuacji.

Dinobijatyka, Walka Wymarłych... Jakkolwiek chcesz to nazwać, *Jurassic Park: Warpath* może wnieść do gatunku bijatyk nieco zwierzęcych instynktów. Nie zapomnij dostać w swoje pazury następnego numeru PSM, by dowiedzieć się, ile warta jest pełna wersja tej gry.

PSM OPINIA

ZA

- Nie jest to kolejna japońska bijatyka ze śmiercionośnymi uczennicami.
- Interesująca odmiana w wytartym gatunku bijatyk.
- Bardzo filmowa atmosfera i styl.

PRZECIW

- Czy będziesz identyfikować się z wojownikami?
- Czy T-Rex rzeczywiście mógł podnosić inne dinozaury i rzucać nimi po okolicy?
- Czy naprawdę potrzebujemy kolejnej bijatyki?

ZANIM KUPISZ

Wszyscy wiedzą, że ostatnia próba firmy Dreamworks wyciśnięcia kasy z dinozaurów nie była zbyt udana i że wykorzystanie filmowej licencji do stworzenia bijatyki nie jest najbardziej oryginalną ideą pod słońcem. Producenci mają długą tradycję w produkowaniu gier na podstawie filmów (*Batman, Superman, Aliens* itd.), ciekawe czy *Warpath* będzie miał wystarczająco dużo grywalności, by zaciekawić gracza. Jeśli nie, będzie tym dla *Parku Jurajskiego,* czym *Masters Of Teras Kasi* jest dla *Gwiezdnych Wojen...*

1

2

[1-2] To *Tekken* z pazurami, zębatymi szczękami i tnącymi powietrze ogonami zamiast Tae Kwon Do czy Capoeira.

MONKEY BUSINESS

Odpocznijmy na moment od poważnego opisywania i oceniania — spójrzmy na gry pół żartem. Okazuje się bowiem, że PlayStation powoli opanowywana jest przez małpy! Reporter PSM wpadł na ślad afery Małpi Interes...

Fani muzyki mogą oglądać teledyski z facetami przebranymi za małpy i proponującymi małpi seks, a dzieci indoktrynowane są za pomocą kreskówek z I.R. Baboonem na Cartoon Network... To tylko czubek góry lodowej: wygląda na to, że małpy zamierzają przejąć władzę nad światem. Niektórzy twierdzą nawet, że tajna małpia masoneria już od dawna steruje poczynaniami marionetkowych rządów wielkich mocarstw, a nawet że Clinton jest przebraną małpą (i że należy do pewnego gatunku szympansów, które bardzo lubią uprawiać seks). Zdaniem zwolenników spiskowej teorii dziejów stała obecność małp w mediach każdej postaci ma oswoić ludzi z ich obecnością i przygotować nas do oficjalnego przejęciu władzy przez małpy, co ma podobno nastąpić w roku 2000. Czy to miał na myśli Nostradamus przewidując koniec świata, jaki znamy? Nawet jeśli ostrzeżony przez nas zaryglujesz drzwi i odłączysz kablówkę, małpy wedrą się do Twojego życia za pośrednictwem PlayStation. Być może już to zrobiły! Wyjmij z szafy wszystkie gry i poszukaj wśród nich śladów małpiej propagandy...

APE ESCAPE

SCEE • PSM 8/99 (9/10)

GATUNEK
Szympansy.

MAŁPI INTERES
W tej platformówce pełno jest małp. Znajdziesz je w każdym zakątku. W tej grze małpy przenoszą się w czasie, by zmienić historię i zapewnić sobie dominację na świecie! Czy autorzy gry wiedzieli więcej od nas? Chyba tak, bo podobno małpia masoneria próbowała zapobiec wydaniu tej gry, a jej autorzy zaginęli w niewyjaśnionych okolicznościach...

LICZBA MAŁP
Około 4,6 tryliona — są wszędzie!

CHIMP CZY CHUMP?
Chimp! Świetna gra i mnóstwo małp.

BLOODY ROAR: HYPER BEAST DUEL

VIRGIN • PSM 4/98 (8/10)

GATUNEK
Duży goryl w kapeluszu.

MAŁPI INTERES
W tej bijatyce ludzie mogą zamieniać się w bestie. Gigantyczny Greg w kapeluszu na głowie ma moc transformacji w uprawiającego kickboxing goryla. Znów mamy motyw małpy udającej człowieka.

LICZBA MAŁP
Tylko Greg — nie pojawia się zbyt często.

CHIMP CZY CHUMP?
Chimp! Ultrabrutalny pan Greg przypadł do serca graczom, a goryl potrafi się zamachnąć...

BEAST WARS

HASBRO • PSM 5/98 (PRIMAL SCREEN)

GATUNEK
Cybernetyczny robot-goryl.

MAŁPI INTERES
W przeciętnej grze *Beast Wars* Dobrzy Faceci zamaskowali swoje robotyczne pancerze w postaci zwierząt. Ścigają Złych Facetów po prehistorycznej planecie. W goryla zmienia się sam Prime. Wyraźna, propagandowa robota małpiej masonerii.

LICZBA MAŁP
Jedna, ale za to dowódca i cyborg.

CHIMP CZY CHUMP?
Chump! Cybernetyczny goryl wraz z przyjaciółmi raczej nie wzbudza zachwytu...

DISCWORLD AND DISCWORLD 2

PSYGNOSIS • PSM 3/98 (7/10)

GATUNEK
Kreskówkowy orangutan.

MAŁPI INTERES
Nieważne, czy uważasz Terry'ego Pratchetta za geniusza czy za infantylnego fantastę, stworzył on jedną z najdziwniejszych małp pod słońcem. W grach na podstawie jego książek występuje orangutan-bibliotekarz, który potrafi uderzyć, gdy spóźnisz się z oddaniem książki.

LICZBA MAŁP
Tylko jedna.

CHIMP CZY CHUMP?
Chimp! Orangutan jest wprost rewelacyjny!

EXTREME PINBALL: MONKEY MAYHEM

ELECTRONIC ARTS • PSM 1/99 (A-Z, 3/10)

GATUNEK
Pinball z szympansem.

MAŁPI INTERES
Jeden ze stołów tego pinballa jest inspirowany filmem *Planeta Małp* i przedstawia wizerunek szympansa o imieniu Washoe. Producenci gry z pewnością zostali przekupieni bananami, by stworzyć taki właśnie stół.

LICZBA MAŁP
Jeden małpi stół.

CHIMP CZY CHUMP?
Chimp! Mimo że gra nie była najlepsza, potrzeba małpiej zręczności, by nie stracić kulki.

FIRO AND KLAWO

GTI • PSM 1/99 (A-Z, 5/10)

GATUNEK
Orangutan-detektyw.

MAŁPI INTERES
Antropomorficzny gliniarz Firo (orangutan) i jego kumpel Klawd (nie-orangutan) są na tropie Małpiego Interesu. Przez całą grę Klawd znajduje się w cieniu Firo, który dodatkowo ma stylowy płaszcz a'la Marlowe. Zakodowana wyraźna sugestia, że małpy są lepsze od ludzi.

LICZBA MAŁP
Jedna, sprytna małpa.

CHIMP CZY CHUMP?
Chimp! Wielka, człekokształtna małpa + wielki obrzyn = dominująca małpa!

PERFECT WEAPON

ELECTRONIC ARTS • PSM 1/99 (A-Z, 4/10)

GATUNEK
Pawiany.

MAŁPI INTERES
W nieco monotonnym levelu w dżungli atakują Cię chmary złośliwych małp i całkowicie psują Ci dzień. Napadają na Ciebie, bo wkroczyłeś do ich lasu, a Ty nie pozostajesz dłużny i rozpoczyna się jatka... Przykład gry niesterowanej przez małpią masonerię.

LICZBA MAŁP
Zdaje się, że nieskończona. Regenerują się...

CHIMP CZY CHUMP?
Chump! Te małpy są paskudne, biją Cię swoimi ogonami i generalnie się naprzykrzają.

JOE BLOW

TELSTAR • PSM 7/97 (PRIMAL SCREEN)

GATUNEK
Dorastający supermałpiszon.

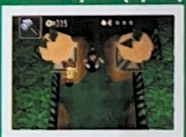
MAŁPI INTERES
Król Koszmarów opanował Krainę Snów i dzieciak Joe musi go powstrzymać. Poza małpimi ruchami bohater dysponował lodowatym oddechem, którym mógł zamrażać inne zwierzęta. Gra nigdy nie ujrzała światła dziennego, ponieważ zdaniem małpiej masonerii budowała wizerunek małpy jako zagrożenia dla człowieka.

LICZBA MAŁP
Jedna — nasza nadmałpka Joe.

CHIMP CZY CHUMP?
Chump! Jeden z najsłabszych pomysłów w zestawie. Dobrze, że gra się nie ukazała.

MONKEY HERO

TAKE TWO • PSM 3/99 (7/10)



GATUNEK
Orientalna małpa człekokształtna.

MAŁPI INTERES
Odkurzenie starego pomysłu. Typowy, wyidealizowany wizerunek małpy-bohatera, wzór do naśladowania. Miał utrwalać wśród ludzi dobry obraz małpy, a także wzbudzać w nich lekkie poczucie niższości. W grze bohater jest tylko marnie animowanym spritem i porusza się w rolplejowej konwencji.

LICZBA MAŁP
Całe stada.

CHIMP CZY CHUMP?
Chump! Bez innych bohaterów z serialu nasz małpiszon nie radzi sobie najlepiej.

PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE

ACTIVISION • PSM 7/98 (7/10)

GATUNEK
Wielkie, różowe orangutany.

MAŁPI INTERES
Harry Jr wzbudza gniew małp myszkując po tajemniczych jaskiniach. Mimo że wyglądają jak zabawki dla dzieci, te małpy potrafią nieźle przyłożyć. Najlepiej posiekać je toporkiem.

LICZBA MAŁP
Mnóstwo.

CHIMP CZY CHUMP?
Chimp! Wielkie łapy, futro w idiotycznym kolorze — jak ich nie lubić.

WIĘCEJ O MAŁPIM SPISKU

Pierwsze automaty do gier w 1978 roku były zbyt prymitywne, by zainteresować małpią masonerię. Ale gdy na ekranach arcade'ów pojawiło się więcej kolorów, naczelne przystąpiły do propagandowej ofensywy. W 1982 roku pojawiła się gra *Donkey Kong*, a po niej seria kontynuacji, także na konsole do gier (np. NES) i mikrokomputery (np. Spectrum). Gra lansowała obraz wszechwładnego goryla, którego nie można pokonać, bo za każdym razem przechodzi o poziom w górę i trzeba zaczynać od nowa. Pełna podobnych do siebie poziomów gra miała zgnieść ludzką wolę walki z małpami, by podczas przejmowania władzy opór był minimalny. Potem na Segę ukazała się produkcja *Congo Bongo*, na GameBoya *Donkey Kong Land*, a już w bardziej współczesnych czasach ujrzeliśmy *Donkey Kong 64*. Widać, że spece z Nintendo od lat walkują to samo, by indoktrynować kolejne pokolenia graczy.

Inne małpie gry z „bratnich platform": w egipskich poziomach *Mario 64* spotykamy dość wojownicze naczelne. Sega także została poddana manipulacji i w przygodach Sonica pojawiają się małpiszony. Na rynku PC nie jest lepiej: w *Warmonkeys* występują setki szympansów. A jaka jest najsłynniejsza seria przygodówek point'n'click? *Secret Of The Monkey Island* oczywiście. Jak widać, małpie macki sięgają wszędzie.

PLANET OF THE APES

FOX INTERACTIVE • PSM 10/99

GATUNEK
Goryle, szympansy, orangutany, pawiany i madryle.

MAŁPI INTERES
Film *Planeta Małp* i liczne kontynuacje są najsilniejszymi przekazami propagandowymi małpiej masonerii. Pokazują świat rządzony przez małpy, co zakodowało w umysłach naszych rodziców obraz małp myślących, mówiących i pełniących przeróżne funkcje społeczne.

LICZBA MAŁP
Cała planeta!

CHIMP CZY CHUMP?
Chimp! Już wiosną przyszłego roku spotkamy się z owłosioną wizją naszej przyszłości.

SKULL MONKEYS

ELECTRONIC ARTS • PSM 5/98 (7/10)

GATUNEK
Plastelinowe małpy-zdechlaki.

MAŁPI INTERES
Małpy z czaszkami zamiast głów nadchodzą, by zanudzić Cię na śmierć. Skaczesz im na głowy, wybuchają, przybiegają następne, więc znów skaczesz im na głowy... Ale te małpie duchy wyglądają tak śmiesznie, że wcale się na nie nie gniewasz. Kolejny przykład gry, w której małpy pojawiają się bez głębszych podtekstów.

LICZBA MAŁP
Nasz licznik małp wybuchł na drugim poziomie.

CHIMP CZY CHUMP?
Chimp! Małpy dobre! Duchy małp jeszcze lepsze!

RAMPAGE WORLD TOUR

GTI • PSM 4/98 (A-Z, 5/10)

GATUNEK
Przerośnięty goryl-mutant.

MAŁPI INTERES
Próba zdemaskowania Małpiego Interesu przez ludzi, którzy dotarli do źródeł spisku. Przedstawili oni odkryte fakty: genetyczne modyfikacje małp, tworzenie goryli-olbrzymów przygotowanych do pacyfikacji całych miast. Kto wie, jakie jeszcze potworności powstają w tajnych, małpich laboratoriach?

LICZBA MAŁP
Tylko jedna, ale za to OGROMNA.

CHIMP CZY CHUMP?
Chump! Małpa rozwala budynek. Małpa rozwala następny budynek... Nuda!

TARZAN

PSM 11/99 (7/10)

GATUNEK
Goryle, szympansy itp.

MAŁPI INTERES
Tarzan to propagandowy mit o człowieku wychowywanym przez małpy, który zachowuje się jak małpa i przez to jest lepszy od „ludzkich ludzi", którzy są bladzi i nie potrafią huśtać się na linach. Gra odnawia ten schemat, kodując w umysłach najmłodszych, że rasa nadludzi powstanie przez genetyczne połączenie człowieka z małpą.

LICZBA MAŁP
Po dwudziestej przestaliśmy liczyć.

CHIMP CZY CHUMP?
Chimp! Tarzan udowadnia, że małpy i ludzie mogą żyć w harmonii. Do pewnego stopnia.

TOMB RAIDER 3

EIDOS • PSM 1/99 (10/10)

GATUNEK
Małpy z serca dżungli.

MAŁPI INTERES
Bardzo szkodliwy z punktu widzenia małpiej masonerii wizerunek człowieka strzelającego do małp. Macki Małpiego Interesu nie sięgają tak głęboko, by zapobiec ukazaniu się trzeciej części gry. Ale ludzie z Core Design znajdują się na liście pierwszych do rozstrzelania po przejęciu władzy przez małpy.

LICZBA MAŁP
Cała dżungla.

CHIMP CZY CHUMP?
Chump! Małpi kleptomaniacy nie wzbudzają sympatii i z przyjemnością wyciąga się broń...

MAŁPIE WZNOWIENIA

Po przejęciu władzy przez małpy każda gra będzie musiała zawierać choć jednego małpiego bohatera. Planowane są nawet reedycje znanych już gier przerobione w „jedynie słusznym" duchu...

SIM CITY 2000 (MAXIS)
Po miejskiej dżungli będą krążyć małpy-milicjanci w wozach z wielkimi kołami (patrz *Monster Trucks*). W menu katastrof obok powodzi czy tornada znajdzie się wizyta wielkiego, genetycznie zmodyfikowanego goryla (patrz Rampage), który zrówna miasto z ziemią. Przesłanie gry będzie proste: „nie podskakujcie, ludzie".
NOWY, MAŁPI TYTUŁ
Simian City 2000

RESIDENT EVIL (VIRGIN)
Racoon City zostanie przemianowane na Primate Central, a zombies zostaną zastąpieni przez małpy. Gra będzie pełnić rolę tzw. wentyla bezpieczeństwa, by zbuntowani nastolatkowie mogli sobie postrzelać do małp w grze, a nie na ulicy. A jeśli się nie obronią, zobaczą przy okazji, do czego są zdolne zdenerwowane małpy.
NOWY, MAŁPI TYTUŁ
Resident Monkey

PRIMAL RAGE (TIME WARNER)
Grę zaludnią (zamiast dinozaurów) najtwardsze okazy szympansów, goryli i pawianów. Będą toczyć brutalne walki o prawo do rządzenia dżunglą. Możliwość zjadania kręcących się pod nogami ludzi zostanie zachowana. Kolejna propagandowa demonstracja siły, by nikt z ludzi nie próbował się stawiać.
NOWY, MAŁPI TYTUŁ
Primate Rage

ACTUA SOCCER 2 (GREMLIN)
Po przejęciu władzy przez małpy, ludzie nie będą mogli uprawiać sportu, a ich miejsce zajmą małpy (np. piłkarska drużyna Niemiec będzie składać się z goryli, a polska – z pawianów). Ludzie będą mogli oglądać zawody małp w telewizji, co ma pomóc integracji. Analogicznie zostaną zmienione wszystkie gry sportowe.
NOWY, MAŁPI TYTUŁ
This Is Monkey Football

MONSTER TRACKS (PSYGNOSIS)
Kolejny sport zagarnięty przez małpy, a przy okazji prezentacja nowych wozów milicyjnych, które już wkrótce pojawią się na ulicach Twojego miasta.
NOWY, MAŁPI TYTUŁ
Monkey Trucks

PRZY PIŁCE

W głównej siedzibie firmy EA w Vancouver już od roku trwają prace nad *FIFĄ 2000*, najnowszym wcieleniem najdłuższej serii gier piłkarskich na świecie. Udaliśmy się tam, by zdobyć dla Ciebie najświeższe wiadomości z pola gry.

W dzielnicy przemysłowej na przedmieściach Vancouver znajduje się siedziba EA Sports. Zbudowana ze szkła i kamienia wznosi się majestatycznie ku niebu. Nie jest to jednak front budynku, lecz pojedyncza ściana. Od razu zaczynasz się zastanawiać, czy może jest to nowe skrzydło. Być może powstanie ono za pieniądze uzyskane ze sprzedaży *FIFY 2000*?

Zostawmy jednak te spekulacje. Z roku na rok wszystkim ciśnie się na usta o wiele ważniejsze pytanie: co jeszcze można poprawić w *FIFA*? Czy firma EA może zadbać, by kolejna część była bardziej grywalna? Tegoroczna odpowiedź o dziwo nadal brzmi: „oczywiście".

„Podczas prac nad *FIFA* cały czas staliśmy przed dylematem „realizm czy grywalność", mówi producent Brent Disbrow. „Tradycyjnie już nasze piłki uważane są za dość trudne do opanowania, staraliśmy się więc tym razem uprościć nieco rozgrywkę, nie pozbawiając jej przy tym głębi."

W strukturze gry najważniejszą rolę odgrywa sztuczna inteligencja. Do pewnego stopnia cała reszta to tylko mało istotna fasada. Liczy się również sposób opanowania własnych piłkarzy, jednak istotniejszą rolę odgrywają interakcje zawodników sterowanych przez komputer z tym „Twoim". Tu *FIFA* ma do tej pory duże osiągnięcia. Na razie trwają testy wstępnej wersji. Umożliwia to sprawdzenie engine'u gry pozbawionego wszelkich zbędnych elementów, gołej wersji z wektorowymi zawodnikami i takim samym boiskiem. Zmieniając obszar, jaki kontrolują poszczególni zawodnicy, można wpływać na stopień realizmu gry.

„Umożliwia to prowadzenie pomiarów i analiz", twierdzi Matt Brown, architekt techniczny *FIFY*. „Musimy wiedzieć, z którego miejsca pada najwięcej bramek, ile wślizgów się udaje, a ile nie itd. Jesteśmy w stanie zmieniać

Mitre
PONY
HEWLETT PACKARD
hp

POD LUPĄ | FIFA 2000

[1-2] Wiele pracy włożono w to, by animacja graczy wyglądała jak najbardziej realistycznie. Od samego początku widać poprawę w porównaniu z (również starannie wykonanymi) poprzednikami. [3] W pełni animowana, trójwymiarowa widownia jeszcze bardziej zagęszcza niesamowitą atmosferę gry. [4] Spójrz tylko na murawę. Zadbana i równa...

1

2

3

PIŁKARZE POTRAFIĄ ROZPYCHAĆ SIĘ W WALCE O PIŁKĘ. DZIĘKI TEMU GRA NABIERA RUMIEŃCÓW I ZWIĘKSZA SIĘ LICZBA MOŻLIWOŚCI TAKTYCZNYCH.

▶ ustawienia w czasie rzeczywistym: taktykę zespołu, zasięg formacji, a nawet wzajemne relacje pomiędzy zawodnikami". Potok informacji, jaki można wycisnąć z wersji testowej tej gry, robi naprawdę piorunujące wrażenie.

„Możemy nawet powiedzieć, o czym myślą poszczególni zawodnicy", wyjaśnia Brent. „Co zamierzają zrobić, dokąd chcą pobiec albo komu podać". Powyższe informacje umożliwiają zwiększenie poziomu realizmu. Posłuchajmy Matta: „Najlepszym przykładem są tu zderzenia. Wszystko jest dokładnie policzone. Bierzemy pod uwagę wzrost, ciężar i szybkość zawodnika. Silniejszy zostaje przy piłce, a słabszy musi niestety podnosić się z murawy".

Ale jak wpływa to na samą grę? Już podczas pierwszego meczu stało się to dla nas jasne. Widać, że zawodnicy w niektórych częściach boiska są bardziej ożywieni. Poruszają się bardziej realistycznie w zależności od sytuacji na boisku.

Znowu Matt: „Zamiast strzałek unoszących się nad zawodnikami w określonych miejscach, wprowadzimy trzy ikonki odpowiadające trzem przyciskom. Naciśnij jeden z nich, a poślesz piłkę do wybranego zawodnika. W ten sposób Twoje poczynania nie będą tak klarowne dla przeciwnika, jak to miało miejsce w przeszłości." Umożliwia to głębszą, bardziej intuicyjną rozgrywkę, która zostaje jeszcze wsparta przez animację".

„Staraliśmy się stworzyć wrażenie, jakby poszczególni gracze zdawali sobie sprawę z obecności swoich przeciwników i kolegów", wyjaśnia Kerry Whalen odpowiedzialny za animację. Oznacza to, że zarówno rozpychanie się, gra ciałem, jak i osłanianie piłki jest tu w pełni kontrolowane.

Osłanianie umożliwia przytrzymanie piłki, tak by Twój partner zdołał pobiec po skrzydle. Przed dośrodkowaniem warto ściągnąć na bok obrońców, to rozwiązanie bardzo dobrze sprawdza się w praktyce i na pewno wpłynie na zwiększenie grywalności". Zawodnicy potrafią rozpychać się w walce o piłkę. Dzięki temu gra zyskuje rumieńców i zwiększa się liczba możliwości taktycznych.

Po raz kolejny twórcy gry postanowili skorzystać z dobrodziejstw techniki motion capture. Zapewnia ona dostateczną ilość informacji. „Twórcy pierwszych gier wykorzystujących motion capture popełniali często błąd polegający na prostym cięciu otrzymanych danych na sekwencje i wklejaniu ich w odpowiednich miejscach gry", twierdzi Craig Koehn, specjalista ds. animacji. „Nie działało to najlepiej, gdyż rozgrywki nie da się opisać żadnym wzorem. Kiedy naciskasz guzik, chciałbyś zobaczyć jak Twój piłkarz naprawdę strzela gola lub podaje. Nie chodzi Ci przecież o trzy czy cztery oddzielne animacje". Zamiast wykorzystywania standardowych technik motion capture, twórcy gry skorzystali tym razem ze zdjęć Polaroida i figurek Action Mana ustawionych w piłkarskich pozycjach. Dzięki temu zespół tworzący grę miał lepsze pojęcie o poszczególnych układach ciała, jakie przyjmują zawodnicy podczas gry. Nie zapomniano również o prawdziwych piłkarzach (m.in. Sol Cambell), którzy wystąpili w studio. Każda sekwencja została zarejestrowana i można złożyć z nich poszczególne akcje.

4

Ze słynnym świętowaniem po strzeleniu gola było mniej problemów. Posłuchajmy Cooka: „Nie mieliśmy w tym przypadku żadnych ograniczeń ze strony sztucznej inteligencji. Wymyśliliśmy coś, co wygląda dobrze, jak na przykład kolesia biegnącego w stronę kamery i drącego mordę". Nie powstrzymaliśmy się, musieliśmy obejrzeć sobie jedną z takich scen. Problem w tym, że niektóre z nich nie wyglądają na wyjątkowo śmieszne. Biorąc jednak pod uwagę zadowolone twarze twórców, spłynęło to po nich jak po kaczce...

„W naszej grze wykorzystujemy wyrazy twarzy. Jesteśmy w stanie manipulować

KRÓLOWIE STRZELCÓW

F*IFA* nie jest jedyną grą piłkarską, jaka w najbliższym czasie ukaże się na rynku. Przeczytaj o trzech kolejnych.

ISS EVOLUTION

Król piłkarskich gier. Nadzwyczajna grywalność, którą gwarantują mistrzowie z firmy Konami. ISS góruje nad rywalami. Być może nie tak dokładnie wykonana jak *FIFA*, ale jest uzależniająca.
Gra jak: Arsenal

THIS IS FOOTBALL

Firma Sony postanowiła również ukroić sobie kawałek futbolowego tortu. Gra znajduje się produkcji od dwóch lat, dłubie przy niej liczny sztab programistów. Zapowiada się, że będzie gotowa na koniec sezonu.
Gra jak: Liverpool

UEFA STRIKER

Tytuł ten bardziej od pozostałych koncentruje się na opcjach menedżerskich. Mamy tu 130 drużyn do wyboru. To niewiele w porównaniu z *FIFĄ*, ale zapowiada się całkiem niezła rozgrywka.
Gra jak: Chelsea

1

2

[1] Bramkarz ma być tym razem bardziej dynamiczny niż w poprzednich edycjach *FIFY*. [2] Sędziemu ciągle jednak zdarzają się całkowicie chybione decyzje.

oczami, nosem albo całą twarzą", ciągnie Craig. „Mamy 16 zestawów odpowiadających poszczególnym zawodnikom. Wystarczy chwilę pograć, by większość facjat zaczęła wyrażać emocje".

Za animację odpowiedzialny ma być cały zespół artystyczny. Jego członkowie spędzili masę czasu starając się w idealny sposób oddać wszelkie niuanse futbolu. „W poprzednich wersjach *FIFA* gracze byli bardzo do siebie podobni. Tym razem staraliśmy się ich bardziej zindywidualizować". Oczywiście najlepszym na to sposobem jest zajęcie się fryzurami. W poprzednich grach zmieniano wygląd włosów, lecz nie zajmowano się kształtem czaszek. Tym razem i to się zmieniło. Łatwiej więc będzie odróżnić Beckhama od Ginoli. Ale na tym nie koniec niespodzianek.

„Pracowaliśmy na policzkami, nosem i brwiami. W praktyce oznacza to zwiększenie liczby wieloboków składających się na twarz, włosy i nogi", mówi Brian Keane, szef artystyczny projektu. Równie ważne jest jednak jak to działa w praktyce.

Posłuchajmy Nicka Wlodyki, jednego z grafików pracujących nad *FIFĄ*. „Przenieśliśmy te innowacje na graczy występujących w meczach, tak więc od razu można ich doświadczyć. Duży wpływ miały na nas wszystkie części *Tekkena*. Oświetlenie ma tam bowiem bardzo duży wpływ na końcowy wygląd postaci".

Gracze *FIFY 2000* wyglądają znakomicie, o wiele lepiej od piłkarzy poprzednich edycji. Sporo pracy włożono również w wygląd stadionów. „Trójwymiarowe tłumy widzów są obecnie animowane. Ma się uczucie, że stadion żyje własnym życiem", stwierdza Nick. „Reakcje kibiców połączyliśmy z sytuacja na boisku. Gdy gra toczy się powoli, widzowie wyrażają swoje niezadowolenie pomrukami, po strzelonej bramce wszyscy wariują. Wprowadziliśmy wiele różnorodnych klatek animacji. Tak więc część widowni klaszcze, inni robią „meksykańską falę", a jeszcze inni śpiewają. Tu naprawdę można się poczuć jak na stadionie".

Kolejna ważna kwestia to odgłosy, jakie wydają kibice. Najważniejsze są wśród nich pieśni zagrzewające „naszych" do boju. Nie brzmią one może jak chóry anielskie, ale są nieodzowne na każdym stadionie.

1

2

4

3

[1] Kłótnie z sędzia zawsze kończą się łzami. [2-4] Chociaż sterujesz tylko jednym zawodnikiem, warto się upewnić, że również i inni mają na uwadze interes całej drużyny. Zwróć tylko uwagę na ustawienie poszczególnych piłkarzy.

„Wyrzuciliśmy wszystkie efekty, jakie mieliśmy pod ręką, i zaczęliśmy robić wszystko od samego początku", wyjaśnia Chris Taylor, szef ds. udźwiękowienia. „Mamy wreszcie piosenki kibiców. Prawdziwe, bo z prawdziwych stadionów. Oczywiście są one dopasowane do poszczególnych drużyn".

„Staraliśmy się zachować równowagę. Tak więc, gdy kibice jednej drużyny zaczną coś śpiewać, przeciwległy sektor nie pozostanie im dłużny. Zadbaliśmy o odpowiednie reakcje, więc po czerwonej kartce jedna połowa stadionu gwiżdże, a druga się cieszy". Wygląda na to, że w *FIFA 2001* twórcom nie pozostanie już nic do dodania, poza burdami pseudokibiców.

Mogłoby się wydawać, że oprawa muzyczna pełni w grach piłkarskich drugorzędne znaczenie. Tak jednak nie jest. To również ważny składnik atmosfery. Tym razem jeden utwór napisał Robbie Williams, a poza tym w grze zagra też zespół Apollo 440 i Gay Dad.

Jest jeszcze komentarz. „Staraliśmy się opowiadać o rzeczach, których nie widać na ekranie", mówi Neil Biggin, który kieruje zespołem opracowującym komentarz. Składa się on z 85000 słów i najważniejsze, by był impulsywny. „Chcieliśmy, by całość jak najbardziej przypominała telewizyjna transmisję, można przecież wypowiedzieć zdanie: Steve McManaman przy piłce czy uda mu się dośrodkować? — w sposób budzący emocje wśród milionów telewidzów". Być może są jeszcze na tym świecie jacyś ludzie, którzy nie znają się zbytnio na futbolu. Jeśli tak, to komentator będzie im „sprzedawał" cenne wskazówki i informacje.

POZIOM GŁĘBI ROZGRYWKI ZNAJDUJE SIĘ POZA ZASIĘGIEM DOTYCHCZASOWYCH KONKURENTÓW - PONAD 450 DRUŻYN TO AŻ NADTO DLA WIĘKSZOŚCI Z NAS.

„Analizujemy mecz i osiągnięcia poszczególnych graczy", tym razem mówi Michael Cordon, specjalista od sztucznej inteligencji. „Zdarza się, że zawodnik strzela 50 razy i za każdym razem panu Bogu w okno. Musimy to skomentować." Zwykle odpowiedzialnym jest za to współkomentator, tym razem będzie nim Mark Lawrenson na zmianę z Gary Linekerem. Do obecności Johna Motsona zdążyliśmy się już przyzwyczaić.

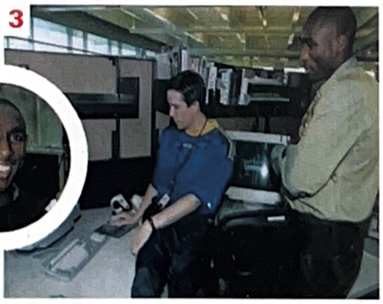
„Staraliśmy się, by powstał jak najlepszy skrypt. Jestem pewien, że nam się to udało. Konkurencja została daleko w tyle".

Również poziom głębi rozgrywki znajduje się poza zasięgiem dotychczasowych konkurentów - ponad 450 drużyn to aż nadto dla większości z nas. Większość naszych rozmówców miała fioła nie tylko na punkcie *FIFA*, ale w ogóle futbolu. Nasze pierwsze testy wypadły pomyślnie — *FIFA 2000* w świetny sposób oddaje istotę i atmosferę prawdziwego meczu.

Do tej gry pasuje jak ulał motto firmy EA Sports: „It's in a game". W tym przypadku zupełnie dosłownie.

1

2

3


4

[1-3] Sol Cambell na pewno czuł się nieswojo opasany taką liczbą piłeczek. [4] Pokazowa główka.

SUPERGRASS

ŚWIĘCĄCA TRIUMFY W CAŁEJ EUROPIE GRUPA SUPERGRASS POZA REWELACYJNĄ NAZWĄ MA JESZCZE JEDNĄ CECHĘ, KTÓRA NAM SIĘ SPODOBAŁA — LUBIĄ GRAĆ NA PLAYSTATION.

W brzuszysku budynku Parlophone Records znajduje się wielki pokój. Cały otoczony jest szkłem, a jego wnętrze zdominowane jest przez ogromny stół. Zupełnie jak w zamku Camelot za czasów króla Artura. Można sobie wyobrazić, jak przy tym stole zasiadają najznamienitsi rycerze z wielu prowincji, piją wino i rozprawiają o tym, czy podniesienie podatków nie załamie przyrostu gospodarczego w królestwie, jak zmniejszyć deficyt w handlu zagranicznym i czy z powodu skarg kilkunastu pomniejszych bardów warto ślęczeć nad nowym prawem autorskim... Dziś przy nieokrągłym stole zasiedli: sir Gaz Coombes, lord Mickey Quinn i baron Danny Goffey — członkowie wędrownej, muzykującej trupy Supergrass.

Mają za sobą dwa bestsellerowe albumy: *I Should Coco* i *In It For The Money,* z których wykrojono znane single, np. *Alright* i *Richard III,* co wyniosło trzech zwyczajnych gości do rangi międzynarodowych sław. Szpiedzy PSM donieśli, że ta trójka lubuje się w grach wideo, więc postanowiliśmy przetestować ich umiejętności na wyborze tytułów na PlayStation.

Na pierwszy ogień idzie Beatmania z jej zakręconym (nomen omen!) kontrolerem imitującym adapter na winyle. Na dobry początek trio wybiera styl reggae. Gaz i Mick dają plamę próbując skreczować, ale Danny jako perkusista od razu łapie rytm. Wszyscy członkowie zespołu mogą się pochwalić długim stażem w świecie gier.

„Byłem wielkim fanem Atari", mówi Danny. „*Indy 500* to była wspaniała gra".

„Zawsze podobał mi się *Superman* na tę platformę", wtrąca Gaz.

„*3D Monsters Mites*", mówi nieco starszy od reszty Mickey. „To była gra na Z81. A przed nią oczywiście *Binatone Tennis*".

Tenis? Skoro już wywołaliśmy konkurencję spod znaku piłki i rakiety, sugerujemy grę *Anna Kournikova's Smash Court Tennis.*

„Kiedyś zostaliśmy zaproszeni do pracy nad grą", mówi Danny, gdy *Smash* się ładuje. „Nazywała się Silver i naszym zadaniem było nagranie skrawków wypowiedzi. Tyle że nie chcieli mojego głosu. Miałem powiedzieć coś w rodzaju „Dzięki ci, że uratowałeś mi życie", ale byłem do niczego, więc to wycięli i użyli innych głosów".

Czy macie jakąś grę swoich marzeń, którą chcielibyście zobaczyć na rynku?

Dany zastanawia się przez chwilę — „*Monkey Tennis*".

Że co?

„*Monkey Tennis.* Pomyśl tylko, byłoby wspaniale. Miałbyś kort na Wimbledonie, a graczami byłyby różne gatunki małp. Byłaby wielka samica w sukience, która celowałaby w ciebie piłkami. Wokół biegałyby bardzo szybko małe szympansiątka, a sędzią byłaby kolejna małpa" (a nie mówiliśmy? Małpia propaganda zatacza coraz szersze kręgi — PSM).

„Gra z The Krays też byłaby świetna", sugeruje Gaz. „Mógłbyś grać jako Jack The Hat i byłoby wiele drastycznej przemocy i napadów".

Mimo że najwyraźniej nie słyszeli o urokach *Grand Theft Auto*, chłopcy są dość dobrze zapoznani z uciechami oferowanymi przez PlayStation...

„Mieliśmy kiedyś PlayStation", zaczyna Danny. „Ale się zepsuła".

W jaki sposób?

„Ktoś w nią wdepnął. Przynajmniej tak mi się wydaje. Obudziliśmy się rano po balandze i zobaczyliśmy konsolę w kawałkach. Nigdy nie ustaliliśmy, co dokładnie się stało..."

„Ostro pogrywałem w T*omb Raidera*", mówi Gaz próbując jednocześnie przelobować Danny'ego, który podbiegł za blisko siatki. I udaje mu się.

„A ja bardzo lubię gry wyścigowe", dorzuca Mickey, który rozwalił się z tyłu pokoju. „Ten *Colin McRae* to całkiem niezła gra".

Przychodzi pora na zmianę płytki. Panna Kournikova ustępuje miejsca rozkoszom szaleństw retrowozem w *Driverze,* który natychmiast staje się przebojem wśród członków Supergrass. Wszyscy trzej po kolei rozbijają się po mieście gnąc zderzaki innym pojazdom.

Wracając do muzyki — trzeci album grupy ukaże się lada moment (wywiad został przeprowadzony przed premierą płyty, która obecnie jest na rynku — PSM), co pociągnie za sobą rychłą, ogromną trasę koncertową.

„Skończyliśmy materiał na album tydzień temu", potwierdza Gaz. „Dopięcie go zajęło nam ponad rok, ale w międzyczasie mieliśmy sporą przerwę na próby i zagranie masy koncertów".

„Przesuń się, rozbijaczu aut", Mickey przejmuje na moment kierownicę Drivera, a my zastanawiamy się nad korzeniami Supergrass.

„Naszą pierwszą piosenką była chyba *You Keep Punching Me*", odkrywa prawdę Gaz. „Właściwie to była całkiem dobra. Niemal nadawała się na masowy przebój".

Czy stała się hitem?

„Tylko niewielkim. To był tylko wyraz nastoletniej frustracji szkołą". Gaz przejmuje samochód i zaczyna ślizgać się po ulicach San Francisco. Niedawno zakończył remiksowanie utworów dla Channel 4 (brytyjski kanał komediowy — PSM).

„Tak, zadzwonili do mnie któregoś dnia i zapytali czy moglibyśmy zrobić coś do ich nowego show", mówi Gaz w przerwach między bluzganiem na wielobokowe samochody na ekranie. „To był zupełnie zwariowany, taneczny remiks *Sun Hits The Sky.* Ale to tylko do programu. Nie zamierzamy tego wydawać... Chociaż może na stronę B singla? Nigdy nic nie wiadomo.

Mamy kłopoty z odklejeniem członków Supergrass od *Drivera,* ale pora na coś nowego. Ktoś chce zagrać w Tony Hawk's Skateboarding?

„Miałem kiedyś deskę Tony'ego Hawka, kiedy byłem młodszy", mówi z dumą Danny. „I wszystkie jego zapisy wideo też. Umiałem wykonywać różne sztuczki".

Przeskakiwać kosze na śmieci?

„Nie, ale znałem dzieciaki, które to potrafiły. Ja potrafiłem wskoczyć na krawężnik".

Konsole PlayStation wydają się być coraz bardziej popularne w autobusach, którymi kapele jeżdżą w trasy koncertowe. Wygląda na to, że tradycyjne groupies są wypierane przez rozrywkę wymagającą większych zdolności manualnych.

„Mieliśmy kiedyś PlayStation w autobusie podczas tournee po Europie", mówi Danny. „Z kierownicą do niej i innymi atrakcjami. Byliśmy gdzieś w szwajcarskich Alpach, a kierowca autobusu zakochał się w *V-Rally.* Gdy my wychodziliśmy na scenę, on siadał i grał na PlayStation. Problemy się zaczęły, gdy po kolejnym z koncertów wróciliśmy do autobusu i okazało się, że kierowca złamał nam kierownicę. Ale poza tym był bardzo profesjonalny".

„Nie możemy powiedzieć o nim złego słowa", lojalnie dodaje Mickey.

Tymczasem umiejętności pana Hawka z deską są w pełni wykorzystywane.

„Jest cool", rzuca podekscytowany Danny. „Proszę, mogę nawet przeskakiwać przeszkody!"

Mickey usuwa się do tyłu: „W skateboardingu jestem do niczego".

Licznik punktów wybija 500.

„Jestem numerem jeden czy nie?", gardłuje Gaz, który przejął deskę.

Nie mamy serca powiedzieć mu, że rekord PSM wynosi 35000. Supergrass ma dystyngowane brzmienie, tak dystyngowane, że zastanawiamy się, skąd czerpią inspiracje.

„Raving", mówi Danny, jakby to było coś oczywistego. „Niegdyś chodziłem na rave'y w West Country. Nieźle tam mieszałem".

Gaz wytacza najcięższe argumenty: „The Beatles, Marvin Gaye, Elvis... między innymi".

W końcu pora na grę *FIFA '99*, która oddzieli prawdziwych mężczyzn od chłopców.

„Teraz się zacznie", mówi zapamiętały fan piłki, Danny, wybierając drużynę.

Gaz tymczasem staje na drugiej połowie boiska po wybraniu Manchester United. „Nie mogę trafić", skarży się po chwili gry.

Jakoś ci nie wierzymy, Gaz.

Najnowszy album Supergrass jest już na rynku. Promuje go singiel i teledysk Moving.

„KIEDYŚ ZOSTALIŚMY ZAPROSZENI DO PRACY NAD GRĄ. NAZYWAŁA SIĘ SILVER I NASZYM ZADANIEM BYŁO NAGRANIE SKRAWKÓW WYPOWIEDZI. TYLE ŻE NIE CHCIELI MOJEGO GŁOSU..."
Danny Goffey, perkusista w Supergrass

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: 022 828 51 51 DZWOŃ!

dostawa "za pobraniem" w ciągu 3-7 dni roboczych

SKLEP INTERNETOWY: http://sklep.comat.atomnet.pl

zryczałtowane koszty wysyłki 7 zł

PCCD PlayStation Nintendo 64 Game Boy Erotyka

Shadow Man — cena: 209,-
Niezwykle mroczna i brutalna gra zręcznościowo - przygodowa z grafiką z perspektywy trzeciej osoby. Mike Leroi przekształcony przez kapłankę voodoo w mitycznego Shadow Mana pozostaje jedynym ratunkiem dla świata żywych przed nadchodzącą apokalipsą. Tylko on może zawrócić złe moce z powrotem do świata zmarłych.

Ape Escape — cena: 199,-
Trójwymiarowa platformówka z bardzo atrakcyjną grafiką. Grupa rozwydrzonych małp staje się inteligentna wskutek eksperymentów tajemniczego Profesora. Bardzo dobre ruchy kamery, dopracowana inteligencja przeciwników, pierwsza gra działająca wyłącznie z analogowym joypadem "Dual Shock". Instrukcja w języku polskim.

Final Fantasy 8 — cena: tel.
"Zdecydowanie najpiękniejszy i najbardziej rozbudowany konsolowy RPG, jaki kiedykolwiek powstał", "jest prawdziwą perłą wśród innych RPG-ów. wszystkie pozostałe gry będą już tylko cieniem tego co było w Finalu." To fragmenty recenzji prasowych opisujących tę grę. Totalny HIT! Instrukcja w języku polskim.

Wipeout 3 — cena: 199,-
Najnowsze i zdecydowanie najlepsze wcielenie futurystycznych wyścigów. Wspaniale zrealizowana grafika, bardzo płynna i szybka animacja i rozsądny poziom trudności. Doskonały tryb dla dwóch graczy. Instrukcja w języku polskim.

Driver — cena: 209,-
Zupełnie nowe podejście do tematu gier wyścigowych. Najlepsze prównanie to chyba *Grand Theft Auto* widziane z pozycji kierowcy. Urzekająca grafika i ekscytująca rozgrywka w 44 misjach w największych miastach USA Ucieczki przed policją, pogoń za ofiarami gangsterskich porachunków.

Bloody Roar 2 — cena: 199,-
Niesamowita bijatyka 3D! Godny następca Tekkena 3 i Soul Blade. 9 postaci przeistaczających się w trakcie walki w dzikie zwierzęta. Niespotykanie ostra, dokładna, szybka i płynna grafika w wysokiej rozdzielczości "wyciąga" wszystko co się da z Twojej konsoli. Tę grę powinien mieć każdy fanatyk bijatyk.

Final Fantasy 7 — cena: 119,-
W Migdar, mieście kontrolowanym przez wielki konglomerat rabelianci wysadzili reaktor Mako 1. Czy Cloud i grupa Avalanche uchronią planetę przed potężnym konglomeratem ? Wspaniała, olbrzymia gra RPG, najlepiej sprzedająca się gra na PlayStation. Trzy płyty CD + dodatkowo czwarta z demem Final Fantasy VIII ! Polska instr.

Gran Turismo — cena: 119,- TANIEJ!
Niedościgniony symulator samochodów sportowych. Wspaniała grafika, ultrarealistyczny model jazdy i ponad 290 licencjonowanych samochodów z prawie wszystkich fabryk świata. 11 tras, możliwość tuningu samochodu, wspaniałe powtórki oraz gry dla 2 osób jednocześnie. Wyczerpująca instrukcja w języku polskim.

Bugs Bunny Lost in Time — cena: 199,-
Po drodze do Pismo Bugs Bunny przypadkowo znajduje i aktywuje wehikuł czasu. Zostaje natychmiast przeniesiony przez 5 różnych okresów czasowych i musi odnaleźć drogę do teraźniejszości. To właśnie jest Twoim zadaniem w tej najnowszej, trójwymiarowej grze zręcznościowo - przygodowej. Polska instrukcja.

NHL 2000 — cena: 199,-
Milenijna edycja oficjalnego hokeja ligi NHL, wyprodukowanego przez najlepszy zespół specjalistów od gier sportowych EA Sports. 5 trybów gry na 4 poziomach trudności, możliwość kupowania i sprzedawania zawodników, kolejny raz poprawiona grafika i bardzo dobre sterowanie. Możliwość gry do 8 osób jednocześnie.

Silent Hill — cena: 219,-
Według zapowiedzi miała być to gra, która sprawi że Resident Evil będzie przy niej wyglądał jak dobranocka ... i nie były to czcze przechwałki. Oto najbardziej mroczny horror w jaki nam przyszło grać do tej pory. Niesamowita grafika i dźwięk powodujące conajmniej wystąpienie zimnego potu, drżenie rąk i ucisk w gardle. Tylko dla dorosłych.

F.A. P.L. F.Manager 2000 — cena: 199,-
Stwórz swoją własną drużynę, kup zawodników, wytrenuj ich i zaplanuj najlepszą taktykę gry. Zbuduj swój klub, zaprojektuj stadion, szatnie i sale treningowe, zadbaj o sponsorów. To jak sprawuje się Twoja drużyna będziesz mógł obejrzeć w czasie meczu przedstawionego we wspaniałej trójwymiarowej grafice.

Gex - Deep Cover Gecko — cena: 199,-
Druga część przygód zielonej jaszczurki. Tym razem w pełnym 3D ! Rez, archaiczny wróg z najgorszych koszmarów powrócił, porwał agentkę Xtra z jednostki Obrony Telewizji i zabrał ją do wymiaru Mediów. Gex jako Tajny Agent wyrusza w pościg aby uratować piękną ofiarę (chyba coś do niej czuje). Instrukcja w języku polskim.

F.A. Premier League Stars — cena: 199,-
Kolejny piłkarski hit EA Sports. Dokładne odwzorowanie rozgrywek angielskiej ekstraklasy. Wszyscy najlepsi gracze i kluby z wysp,wysoki poziom realizmu. Nowość za wygraną dostajesz gwiazdki za które możesz kupować zawodników lub podnosić ich umiejętności.

Syphon Filter — cena: 199,-
Wojenna gra taktyczno-zręcznościowa w stylu Metal Gear Solid. Kierujesz uzbrojonym komandosem i masz do wypełnienia kilka niebezpiecznych misji. Widok z perspektywy trzeciej osoby. Wersja angielska, Polska instrukcja.

Quake 2 — cena: 209,-
Gra, której nie trzeba przedstawiać. Znakomita konwersja dokonałej strzelaniny FPP znanej z PC i Nintendo 64, "wyciąga" z konsoli wszystkie jej potencjalne możliwości, zaskakuje jakością grafiki. Znakomity tryb wieloosobowy (do 4 graczy). Instrukcja w języku polskim.

Tekken 3 — cena: 119,- TANIEJ!
Tytuł, którego nie trzeba rekomendować, jak dotąd najlepsza bijatyka na komputery i konsole. Super - płynna, szybka i szczegółowa grafika 3D, fantastyczny model walki i klimat składają się jedną z najlepszych gier w historii. Możliwość gry jednej lub dwóch osób, tryb treningu i dodatkowy: survival. Instrukcja w języku polskim.

X Files — cena: 199,-
Przygodówka - thiller w formie filmu interaktywnego czyli przeniesienie popularnego serialu s.f. na platformę konsolową. Gra dozwolona od lat 15, wydana na 4 płytach CD z instrukcją w języku polskim.

Legacy of Kain:Soul Reaver — cena: 209,-
Mroczna i dynamiczna gra akcji. Raziel,bohater w którego się wcielisz może przebywać w dwóch światach. Materialnym - światem żywych oraz Widmowym - światem umarłych. Pojedynki, rozwiązywanie zagadek, zdobywanie nowych umiejętności i odkrywanie tajemniczych miejsc + wspaniała grafika w wysokiej rozdzielczości. Polska instr.

V-Rally 2 — cena: 199,-
Druga część słynnych rajdów samochodowych osiąga już granice graficznych możliwości konsoli. 4 tryby gry: Arcade, Time Trial, V-Rally Trophy, World Championship. 18 samochodów sezonu rajdowego'99 + bonusowe. Prawie 100 tras w 12 krajach i 36 rożnych sceneriach. Instrukcja po polsku.

Joypad — cena: 49,-
Dodatkowy joypad cyfrowy do PlayStation, posiada te same funkcje co oryginalny SONY.

Karta Pamięci — cena: 49,-
Karta pozwalająca zapisywać stan gry. Pojemność 15 bloków.

oferujemy także:

Crash Bandicoot 2 PLi	199,-	Star Wars:the Phantom M...	209,-
Croc 2	199,-	Tomb Raider 4 PLi	[illegible]
Duke Nukem 3D	119,-	WWF Attiude	209,-
Fifa 2000	199,-	Dual Shock	109,-
Grand Theft Auto	119,-	Kabel RF	69,-
Heart of Darkness PLi	119,-	Kabel Euro-Scart RGB	49,-
KKND Crossfire PLi	199,-	Karta pamięci 2Mb (bez ko...	79,-
Knockout Kings	199,-	Kier.TopDrive2 (D.Shock,pe...)	369,-
NBA 2000	199,-	PlayStation+Dual Shock	629,-

Uwaga: W przypadku chwilowego braku towaru czas oczekiwania może się wydłużyć. Oferta aktualna do wyczerpania zapasów lub opublikowania kolejnej. Ceny mogą ulec zmianie.

w tym sklepie w każdą niedzielę możesz negocjować ceny!

COMAT Sklepy stacjonarne: Al.Jerozolimskie/J.Pawła II /przejście podziemne/ pawilon 12 00-024 Warszawa tel./fax. 022 630 29 73
ul.Widok 19 /wejście od strony Al.Jerozolimskich/ 00-026 Warszawa tel. 022 827 07 09

także sprzedaż ratalna

● PISMO
● KSIĘGA KODÓW
● PŁYTA CD

14 PEŁNYCH GIER

SZUKAJ W KIOSKACH

OCENY PSM

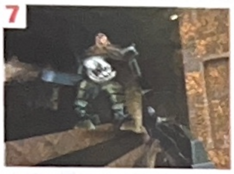
10	PSM jest gotowy uhonorować złotą dziesiątką grę, która jest po prostu idealna.
9	Wyśmienita gra – gorąco polecamy, kupuj w ciemno.
8	Bardzo dobra gra. Możesz bez wahania dodać ją do swojej kolekcji.
7	Dobra gra z niewielkimi wadami. Wciąż jednak warta kupienia.
6	Gra z cyklu „dlaczego przeoczono ten błąd?" Grywalna, ale z kilkoma niedociągnięciami.
5	Po prostu średniak. Lekko skopana, ale wciąż można kupić.
4	Poniżej średniej. Prawdopodobnie gra ma poważne niedociągnięcia i zbyt krótką żywotność.
3	Nie wygląda to najlepiej. Być może warto ją jednak wypożyczyć na kilka dni.
2	Najlepszy z najgorszych knotów. Technicznie skopany produkt o nędznej strukturze.
1	Gra nie mająca żadnych atutów. Skandaliczna produkcja poniżej wszelkiej krytyki.
0	Szufla krowiego łajna zapakowana w pudełko od CD. Za takie gry powinno się karać śmiercią.
PlayStation StarPlayer	Wyjątkowo dobre lub oryginalne gry otrzymują od nas wyróżnienie – StarPlayera. Trzeba kupić.

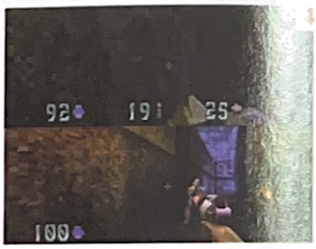
Dlaczego do diaska różne pisma posługują się procentowymi ocenami gier? To niedorzeczne zawracać sobie głowę systemem ocen o takiej skali, że niemal niemożliwe jest, by jakakolwiek produkcja otrzymała maksymalną notę 100%, niezależnie jak dobra jest. My bez problemów i z radością dajemy najlepszym grom, jakie wychodzą na PlayStation, ocenę 10/10 – dlatego, że na to zasługują. Procentowy system oceniania wygląda bardziej naukowo, ale tak naprawdę gdy gra X dostaje w jakimś magazynie 83%, nie dzieje się tak dlatego, że recenzent spędził trzy godziny w dźwiękoszczelnym pokoju zaznaczając ptaszkami listę 300 pytań, a potem wykonał dodatkowe, skomplikowane obliczenia matematyczne. Te 83% jest postawione z powietrza i recenzent nie byłby w stanie powiedzieć, dlaczego nie dał grze 82 czy 84%. My oceniamy gry w dziesięciostopniowej skali. Nie wygląda to tak „naukowo", jak procenty, ale wcale nie musi tak wyglądać. To pozwala nam trafnie oceniać gry bez zbędnego debatowania nad ułamkami. Nasz system oceniania gier jest prosty i efektywny i jeśli jesteś z nami od jakiegoś czasu, wiesz doskonale, że nam można zaufać.

PlayTest

RECENZJE

Quake II (StarPlayer)	54
Final Fantasy VIII (StarPlayer)	58
Dino Crisis	62
Tarzan	65
MGS: Special Missions	66
Sled Storm	68
Destrega	69
LMA Manager (StarPlayer)	70
Kingsley's Adventure	72
Gungage	73
Fisherman's Bait	74
Puchi Carat	75
Hot Wheels	76
MTV Snowboard	77
Shao Lin	78





[1-4] Walka z ludzkimi przeciwnikami nie ma sobie równych, ale inteligencja konsolowych kreatur też jest niczego sobie. [5-8] Masz coraz więcej potężniejszej broni i coraz silniejszych przeciwników na karku. [9] Gracz numer dwa wykonuje rajd kamikaze.

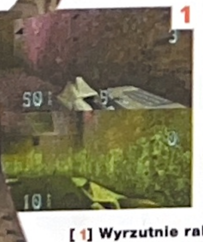
Quake II

Fani multiplayerów, miejcie się na baczności! Oto najlepszy tego typu tytuł na PlayStation. Nigdy dotąd przyjaźń nie była tak zagrożona.

Gdy *Quake II* pojawił się na pecece, mówiło się, że to jedna z najlepszych gier wszech czasów. Do dziś pozostaje jednym z najpopularniejszych tytułów do gry w internecie. Teraz wreszcie będziesz mógł wypróbować ją na swojej konsoli – i to bez wysokich rachunków telefonicznych i problemów z instalacją. W przygodzie dla jednego gracza wcielasz się w rolę kosmicznego komandosa wysłanego na odległą planetę w celu pokonania Stroggów – najgroźniejszych wrogów ludzkości od czasu Kuby Rozpruwacza. Twój jednoosobowy pojazd rozbija się na planecie Obcych. Jesteś sam i musisz się przebić przez bazę wroga. Uzbrojony jesteś jedynie w marną pukawkę i – jeśli masz szczęście – w Dual Shock. W

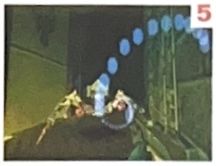
> TWÓJ JEDNOOSOBOWY POJAZD ROZBIJA SIĘ NA PLANECIE OBCYCH. JESTEŚ SAM I MUSISZ SIĘ PRZEBIĆ PRZEZ BAZĘ WROGA.

przeszłości w jatki 3D z perspektywą pierwszej osoby przenoszone na PlayStation z pecetów grywało się gorzej niż w oryginały, gdyż ludzie byli za bardzo przyzwyczajeni do sterowania myszką i nie potrafili „przesiąść" się na joypady. W przypadku *Quake'a II* ten problem już nie istnieje. Nie tylko masz możliwość grania jednocześnie padem i my-



[1] Wyrzutnie rakietowe to jest to. [2] Chyba że wolisz hyperblaster.

WYDAWCA:	Activision	PRODUCENT:	Hammerhead
CENA:	209,00	OD LAT:	15
DYSTRYBUTOR:	LEM	GATUNEK:	Jatka 3D



[1-2] Momentami trudno będzie Ci utrzymać w rękach Dual Shocka. [3] Zabawa dla czterech. [4-5] Jak to dobrze, że możemy zobaczyć takie obrazki na naszej konsoli.

szką (który to tandem sprawuje się zaskakująco dobrze), ale przewidziano również wiele konfiguracji analogowego sterowania. Możesz być pewien, że jedna z nich przypadnie Ci do gustu. Zdecydowanie najlepsza jest konfiguracja w pełni analogowa, w której lewa gałka odpowiada za ruchy, zaś

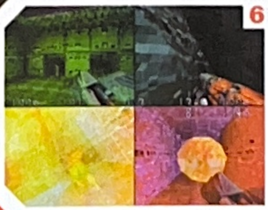
GDY WZBOGACISZ JUŻ SWÓJ ARSENAŁ, SZYBKO PRZEKONASZ SIĘ, ŻE WIĘKSZE NIE ZAWSZE ZNACZY LEPSZE.

prawa za rozglądanie się i uniki. Na jaki system jednak się nie zdecydujesz, upłynie trochę wody w Wiśle, zanim opanujesz jego niuanse. Szczególnie trudne jest celowanie do potworów znajdujących się pod lub nad tobą. Czegoś takiego nie było w *Doomie*.

Przyciski indeksowe (boczne) wykorzystuje się do zmiany broni, skakania i

— oczywiście — do strzelania, którego prawdę mówiąc jest tu w bród. Jeśli nie masz żadnego analogowego kontrolera, radzimy się w takowy zaopatrzyć. Ze standardowymi nie tylko będzie Ci trudniej grać, ale również nie będziesz w stanie odczuć wibracji, która tutaj sprawdza się wyjątkowo dobrze. Poszczególne rodzaje broni wprawiają pad w inne wibracje. Niektórzy potężni wrogowie potrafią uczynić to samo swoimi krokami. Tak więc czujesz ich obecność na długo zanim ich zobaczysz.

Walka ze Stroggami jedynie z oryginalną klamką zakrawa na samobójstwo. Na szczęście po okolicy rozsianych jest sporo ciekawych pukawek i amunicji. Tak więc już niedługo po rozpoczęciu gry Twoja siła ognia (czyli i przebicia) znacznie się zwiększy. Gdy wzbogacisz już swój arsenał, szybko przekonasz się, że większe nie zawsze znaczy lepsze. Do niektórych potężniejszych maszynek brakuje amunicji. Wykorzystywanie granatów i rakiet na ograniczonej przestrzeni kończy się często odniesieniem poważnych obrażeń. Pomyślisz pewnie, że to dość lo- ▶



[1-2] Czyż tu nie jest pięknie? [3-4] Nie jest to chyba Twoja ulubiona broń? [5-6] Wieczory zlecą jak z bicza strzelił. [7] Napijesz się drinka, mała?

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

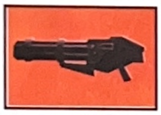
Nie martw się, nie potrzebujesz trójwymiarowego akceleratora, ani 16 MB RAM. Zamierzamy tu opisać najbardziej przerażający arsenał w historii PlayStation

SHOTGUN
Zalety
Dobra siła w walce na małą odległość
Wady
Nie najlepszy na dystans

SUPER SHOTGUN
Zalety
Wyśmienity w walce na małą odległość
Wady
Wolne repetowanie

MACHINE GUN
Zalety
Szybkostrzelny
Wady
Nie zawsze celny

GRANATY
Zalety
One robią duże kuku
Wady
Bardzo ograniczony zasięg



CHAINGUN
Zalety
Tnie wrogów na plasterki
Wady
Mało amunicji!

RAILGUN
Zalety
Jeden celny strzał i po krzyku
Wady
Lot pocisków zdradza Twoja kryjówkę

BFG 9000
Zalety
Potężne wybuchy
Wady
Za długo czeka się na strzał

HYPERBLASTER
Zalety
Szybkostrzelność
Wady
Ma skłonność do zacinania się

GRANATNIK
Zalety
Twoje granaty zyskują dodatkowy zasięg
Wady
Nieostrożny strzał i wracają do Ciebie

WYRZUTNIA RAKIET
Zalety
Celna, groźna, fajna
Wady
Wolne i łatwe do uniknięcia pocisków

[1-2] *Quake II* wstrząśnie gierkowym światkiem. [3] Dwóch wrogów — dwie lufy.

giczne, jednak w sytuacji, gdy biegnie na Ciebie kilku Stroggów wielkości lekkich czołgów, trudno jest zachować zimną krew. Również i multiplayerowi „przyjaciele" potrafią nieźle zaleźć za skórę. W miarę rozwoju akcji nie tylko Twój sprzęt staje się coraz potężniejszy — także wrogowie są coraz trudniejsi do pokonania. Dzięki nim jednak zyskujesz dostęp do nowych, śmiercionośnych zabawek. Radosne bieganie i strzelanie z shotguna do wszystkiego, co się porusza, sprawdza się może na kilku pierwszych poziomach, ale stopniowo musisz zacząć stosować taktykę polegającą na wychylaniu się zza rogów lub odbijaniu granatów od ścian, by wrogowie nie poznali Twojego położenia. Nawet jeśli grałeś wcześniej w wersję na peceta, czeka Cię kilka niespodzianek. Producenci postanowili wprowadzić bowiem kilku nowych wrogów i nie należą oni do najłatwiejszych.

Chociaż gra podzielona jest na poziomy i oferuje liniową akcję, jest tu kilka okazji do eksploracji. Jeśli z nich nie skorzystasz, stracisz niepowtarzalną szansę na poznanie wielu nowych sekretów, znalezienie ciekawej broni i dopałek. A może spodziewasz się ujrzeć tu jakieś niedopasowane wieloboki albo inne graficzne błędy? Zapomnij o tym. Niczego takiego tu nie ma. W miejscach, gdzie coś się teoretycznie nie zgadza, warto strzelić w ścianę. W ten sposób zaznaczono bowiem przejścia do ukrytych obszarów.

Poziomy wiernie oddają olbrzymi świat gry, jaki znamy już z pecetowej wersji. Jedyną różnica jest kilka nowych

NIE TYLKO TWÓJ SPRZĘT STAJE SIĘ CORAZ POTĘŻNIEJSZY - RÓWNIEŻ WROGOWIE SĄ CORAZ TRUDNIEJSI DO POKONANIA.

[1] Czy zauważyłeś już, że nie jesteś tu mile widziany? [2] Chyba tak. [3] Jak najbardziej.

korytarzy, jakie dodano, by konsola miała czas na załadowanie dodatkowych danych. Nie chodzi tu jednak o to, że PlayStation nie radzi sobie z uciągnięciem tak rozległych obszarów. Zdarza się, że wrogowie są tak daleko, iż wydają się być jedynie niewielką zbitką pikseli. To ewenement wśród trójwymiarowych gier akcji, których twórcy zadowalają się często spowiciem całego obszaru gęstą mgłą.

Nawet w trybie multiplayer firmie Hammerhead udało się uniknąć wprowadzania na siłę efektu mgły. Czterech

ZASADY DEATHMATCHU SPROWADZAJĄ SIĘ DO BIEGANIA PO PLANSZY I WZAJEMNEGO ZABIJANIA SIĘ PRZEZ DANY OKRES CZASU.

graczy hasa sobie po planszy, a szybkość wyświetlania animacji nigdy nie spada poniżej przyzwoitego poziomu. Na potrzeby deathmatchy zaprojektowano 12 aren. Chociaż nie są one tak efektownie wykonane, jak poziomy dla jednego gracza, każda z nich ma nieco inny charakter i wymaga innego stylu gry. Zasady deathmatchu sprowadzają się do biegania po planszy i wzajemnego zabijania się przez dany okres czasu. Gracz z największą liczbą zabójstw na koncie zostaje zwycięzcą. Podczas rozgrywek dochodzi do walk wręcz pomiędzy siedzącymi przed konsolą uczestnikami, rozlewa się piwo, ktoś rzuca w wściekłości joypadem o ścianę, a jeszcze inna osoba proponuje rozładowanie napięcia za pomocą kolejnego deathmeczyku.

Dla wszystkich spragnionych mocnych wrażeń przewidziano dodatkowo dwa tryby multiplayer. Pierwszy z nich to Versus Mode, w którym zamiast limitu czasowego wprowadzono określona liczbę żyć. Mamy jeszcze tryb współpracy umożliwiający walkę dwóch na dwóch, bądź (ależ to nie fair!) trzech na jednego. Powoduje on, że jeśli myślisz o zwycięstwie, powinieneś gruntownie przemyśleć swoją strategie. Nie możesz strzelać do wszystkiego, co się porusza. *Quake II* rozwija skrzydła w trybie multiplayer i firma Hammerhead zrobiła wszystko, by również na PlayStation było to możliwe.

Trudno wyobrazić sobie w tym momencie, żeby ktoś mógł napisać lepszą jatkę 3D. Jeśli chodzi o grafikę, wszystkie inne tego typu gierki powinny spalić się ze wstydu. Sugestywne tekstury, żadnych skoków w animacji i idealnie dopasowana do całości oprawa muzyczna. *Quake II*, jedna z najlepszych gier wszech czasów, powinien więc czym prędzej znaleźć się w Twojej kolekcji.

I na co jeszcze czekasz...?

1

2

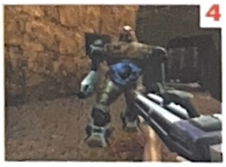
[1] Królestwo za... [2] Chaingun!

1

2

3

5

4


[1] Nigdy wcześniej karabin maszynowy nie był tak dopracowany. [2] Usiądź, napij się, pogadajmy — tylko proszę nie strzelaj do mnie. [3] Hyperblaster przechodzi samego siebie na zatłoczonej planszy. [4-5] Scenerie porażają precyzją wykonania.

Alternatywne...

- *Quake II*
- *Final Doom*
- *Doom*
- *Duke Nukem*

WERDYKT

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn 11

GRAFIKA:	Jak dziewczyna Bonda - piękna i niebezpieczna	9
GRYWALNOŚĆ:	Dziękujmy Bogu, że poza grą posiadanie broni jest zabronione	10
ŻYWOTNOŚĆ:	Z kilkoma kumplami i MultiTapem - nieskończona	10

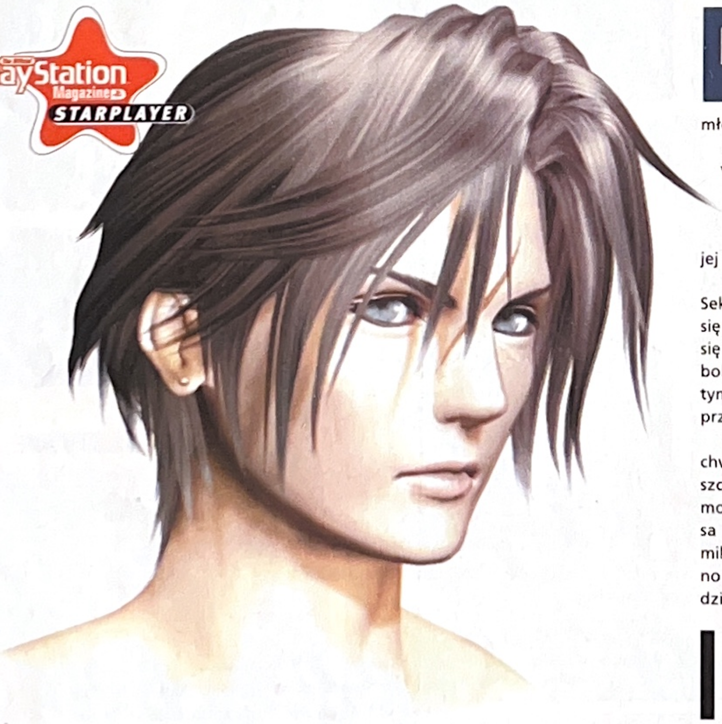
Gra, która nigdy nie miała ukazać się na PlayStation. Ciekawe, jak firmie Hammerhead się to udało? Padnij na kolana przed nowymi bogami PlayStation...

10 na 10

Oto główne postacie występujące w *FFVIII* — Squall [1], Rinoa [2] i Seifer [3] — w swojej pełnej, prerenderowanej okazałości. Mniam, mniam, palce lizać.

Final Fantasy VIII

Dwa lata po premierze niesamowitej *Final Fantasy VII* firma Square powraca do serii, która na zawsze zmieniła oblicze gier na PlayStation.



Nie wiemy, w jaki sposób firmie Square się to udało, ale *Final Fantasy VIII* sprawia, że poprzedniczka wygląda przy niej jak uboga krewna. Ósemka ciągnie Cię w kierunku nowego, wspaniałego świata. Jest niczym Squall Lionheart, młody adept akademii wojskowej.

Historia zaczyna się w momencie, gdy Squall i jego odwieczny rywal Seifer starają się o przyjęcie do elitarnego oddziału najemników SeeD, który przynosi akademii największy dochód. Ale to dopiero początek olbrzymiej przygody, która przyciągnie Cię do Twojej PlayStation na długie tygodnie, jeśli nie miesiące.

Pierwszą rzeczą, która rzuci Ci się w oczy, jest grafika. Sekwencja intro przyciąga Twoja uwagę, zaś to co dzieje się później... tego po prostu nie da się opisać. Gra składa się z prerenderowanych teł i świetnie wykonanych, wielobokowych postaci — widzieliśmy to już w *FFVII*. Jednak tym razem firma Square dołożyła wszelkich starań, byś przy każdej nowej lokacji spadał z krzesła.

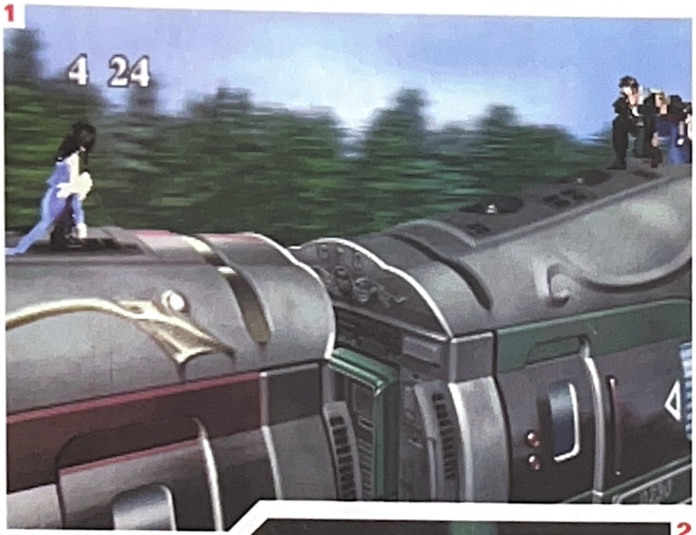
Każda z setek minilokacji to istne arcydzieło — zachwyca niepowtarzalnym stylem, atmosferą i ilością szczegółów. Ale to nie koniec atrakcji, wiele teł jest animowanych, zmienia się perspektywa, występuje paralaksa i inne ciekawe efekty. Co więcej, zdeformowane, komiksowe postacie z poprzedniego *Final Fantasy* zastąpiono realistycznymi, które wyglądają dokładnie jak prawdziwi ludzie. Główni bohaterowie mają nawet pokaż- ▶

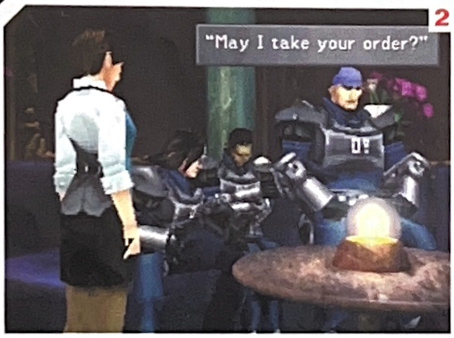
KAŻDA Z SETEK MINILOKACJI TO ISTNE ARCYDZIEŁO — ZACHWYCA NIEPOWTARZALNYM STYLEM, ATMOSFERĄ I ILOŚCIĄ SZCZEGÓŁÓW.

One Player | Memory card Compatible | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

WYDAWCA:	SCEE	PRODUCENT:	Squaresoft
PREMIERA:	Już jest	OD LAT:	3
DYSTRYBUTOR:	Sony Poland	GATUNEK:	RPG

[1-3] Inaczej niż w *FFVII*, w ósmej odsłonie *Finala* niemal każda walka toczy się w innej lokacji, która nawiązuje nastrojem do teł i scen przerywnikowych. [4] Nawet typowe lokacje walk powalają na ziemię ilością detali. [5] Niekiedy zdarzają się połączenia animowanych teł i postaci zbudowanych z wieloboków. Efekt jest niesamowity. [6-11] Jeśli sądziłeś, że sceny walki z *FFVII* są niezłe, to *FFVIII* zwali Cię z nóg. Wszystko jest tu bardziej płynne, lepiej animowane, jednym słowem — wspaniałe.





[1] Fragmenty „na czas" zdarzają się dość często. Rośnie dzięki nim napięcie. [2] Sposób, w jaki Laguna i jego kolesie pojawiają się w grze, wprawi Cię w szczere zdumienie.

nych rozmiarów szafy z ciuchami i często pojawiają się w nowych kreacjach.

FFVIII wygląda doprawdy wspaniale. Poza tym nowy, konsekwentny styl rozgrywki znacznie pogłębia grę. W *FFVIII* postacie wyglądają dokładnie tak samo podczas części przygodowej, jak i podczas walk oraz scen przerywnikowych. Nie tylko sprawia to lepsze wrażenie, ale również powoduje, że łatwiej jest Ci identyfikować się z postaciami, które w ten sposób wypadają bardziej przekonywująco.

Musimy jeszcze wspomnieć o licznych scenach przerywnikowych. Nie przeszkadzają one w rozgrywce, lecz stanowią świetne dla niej uzupełnienie. W niektórych momentach trudno jest odróżnić moment, w którym kończy się rozgrywka, a zaczyna scena. Całość robi piorunujące wrażenie. Nie zapominajmy jednak, że w przypadku *FFVIII* grafika jest tylko czubkiem góry lodowej. Pod linią wody znajdują się co najmniej dwa świetnie połączone elementy: grywalność i fabuła.

System gry jest w *FFVIII* bardziej skomplikowany, ale równocześnie bardziej elastyczny. Wszyscy poważni fani RPG dostają do rąk świetną zabawkę na długie zimowe wieczory. Mogą bowiem dowoli „dłubać" w charakterystykach postaci. Jeśli jednak nie za bardzo za tym przepadasz, wielość opcji umożliwia Ci szybko rozpocząć akcję nie martwiąc się o dziesiątki współczynników i tabel. W sercu systemu gry znajdują się Guardian Force i magia (patrz ramki), które umożliwiają Ci zmienić niemal każdą cechę Twojej postaci, od komend używanych podczas walki do wszelkiego rodzaju tabelek i współczynników.

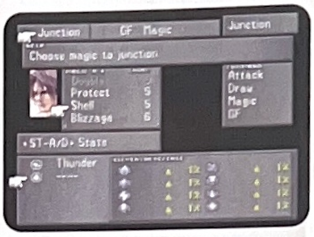
Z drugiej strony zniknęły stosy przeróżnej broni, które zawsze towarzyszą rolplejom. Każda z postaci *Final Fantasy VIII* ma tylko jedną broń, która można ulepszać wykorzystując odpowiednia kombinację przedmiotów znajdowanych w olbrzymim świecie gry. Podobnie nie ma tu żadnych zbroi. Postacie stają się silniejsze przechodząc na kolejne poziomy doświadczenia. Zwiększa to ich odporność na ataki fizyczne i magiczne. W rezultacie stan Twojej kasy, który zwykle odgrywa w RPG tak dużą rolę, w tym przypadku ma marginalne znaczenie. Twoja grupa dostaje pensję, której wysokość zależy od postępów

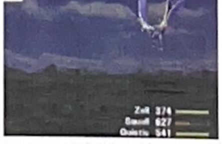
FFVIII WYGLĄDA DOPRAWDY WSPANIALE. POZA TYM NOWY, KONSEKWENTNY STYL ROZGRYWKI ZNACZNIE POGŁĘBIA GRĘ.

CZARY - MARY

Chociaż wszystkie czary występujące w *FFVIII* przypominają te z poprzedniej części gry, są między nimi istotne różnice. Najważniejsza z nich polega na tym, że w *FFVIII* zrezygnowano z punktów magii. Czary zdobywa się podczas walki z określonymi wrogami, bądź w pewnych lokacjach. Można również je stworzyć przy pomocy Guardian Force. Jeśli na przykład skończą Ci się czary związane z ogniem, powinieneś znaleźć potwora, który zwykle ich używa i „wyciągnąć" je od niego w walce. Inna metodą jest zamiana niektórych przedmiotów w odpowiednie czary przy pomocy Guardian Force (zakładając, że dysponujesz GF na odpowiednim poziomie oraz masz potrzebne przedmioty).

Niektóre z GFów umożliwiają również „namieszanie" w charakterystyce postaci, jej atakach lub obronach.





Czary przywzwania (summon) były najjaśniejszą stroną walk siódemki. W ósemce największą ucztą dla oczu są ataki Guardian Force.

MOŻE PASJANSA?

W porównaniu z wieloma podgrami siódemki, tym razem mamy do czynienia tylko z jedną — karcianą. Na każdej karcie umieszczone są cztery numery. Gracze wybierają po pięć kart i wykładają je po jednej na stół. Jeśli Twoja jest wyższa od karty przeciwnika, to możesz zaznaczyć ją swoim kolorem. Gdy zapełnionych zostanie już dziewięć miejsc, gracz, którego kolor dominuje, może zabrać jedną z kart przeciwnika. Przy pomocy Guardian Force można zamienić potwory w karty. Inna sztuczka z GF polega na zamianie kart w unikatowe przedmioty, które pozwalają np. na ulepszenie broni.

KOLACJA BOGÓW?

System *Final Fantasy VIII* oparty jest w dużej mierze na Guardian Forces. To potężne magiczne byty, które pomagają Ci i zapewniają większość Twoich umiejętności. Każdy z nich ma swoje niepowtarzalne umiejętności i gromadząc je otrzymujesz dostęp do niezwykłych umiejętności. GFy dają określone korzyści Twojej postaci (na przykład zwiększenie Hit Points) albo nawet całej grupie (jak ograniczenie liczby napotykanych potworów). Umożliwiają również zamianę przedmiotów na czary. Każdy Guardian Forces może zostać przyzwany podczas walki. Dzięki nim ataki magiczne są o wiele potężniejsze. Oprócz tego GFy wykonują rozmaite zadania specjalne, jak na przykład leczenie ran.

Squalla w SeeDzie. Kupujesz za nią rozmaite przedmioty w stylu leczniczych mikstur, jednak nie możesz zwiększyć swoich dochodów poprzez rajd na okoliczne potwory i innych wrogów.

Te zmiany w rozłożeniu akcentów w obrębie systemu gry idą ręka w rękę ze zmianą charakteru scenariusza. W *FFVIII* występuje mniej postaci, jednak gracz ma okazję lepiej poznać ich motywacje, aspiracje, nadzieje i lęki. To ambitny materiał jak na grę wideo. Rzeczywiście przyłapiesz się na tym, że zaczynasz przeżywać sukcesy i porażki bohaterów, zupełnie jak w dobrze napisanej książce, czy sprawnie nakręconym filmie. Przejmujesz się tym, co się stanie z Twoimi faworytami.

Nie chcemy przez to powiedzieć, że w *FFVIII* będzie Ci brakować możliwości działania. Nic z tych rzeczy. Scenariusz gry jest jeszcze bardziej epicki niż miało to miejsce w *FFVII*. Jednak znakomicie napisana historia popychana jest do przodu przez same postacie. Wydarzenia towarzyszące mają raczej marginalne znaczenie. To niezwykłe osiągnięcie, które wytycza nowe standardy dla gier wideo.

Połączenie niesamowitej grafiki, wciągającego i elastycznego systemu gry z intrygująca historią daje niezwykłe rezultaty. *Final Fantasy VIII* to małe arcydzieło. Jest jednak pewien minus. Skomplikowany system gry oznacza, że tytuł ten lepiej sprawdza się w rękach doświadczonych fanów RPG. Żółtodzioby mogą początkowo czuć się nieco zagubieni. Jednak ci, którzy grali w *FFVII*, już po kilku godzinach powinni całkowicie „wsiąknąć" w nowy tryb rozgrywki.

System magii również nie jest pozbawiony słabości. Przy odrobinie cierpliwości zdobycie podstawowych czarów nie nastręcza wielu problemów. Dopiero potężniejsza magia wymaga pokonania bossów i innych groźnych potworów, które robią, co mogą, by utrudnić Ci zadanie.

Prawdę mówiąc, firma Square wysłuchała graczy, którzy krytykowali *Final Fantasy VII* za zbytnia prostotę. Ósemka jest nieco trudniejsza i nawet prawdziwym weteranom RPG nie raz i nie dwa będzie dane ujrzeć na ekranie napis Game Over zanim do końca zrozumieją niuanse systemu gry. Nie jest to zbyt trudne, ale czujesz chociaż jakieś ciśnienie.

Pomimo minimalnych uchybień mamy do czynienia ze wspaniałym tytułem. Chociaż gra mieści się tylko na czterech kompaktach, nie będziesz mógł wyjść z podziwu, jak ludziom ze Square udało się to wszystko na nich zmieścić. Dokładne poznanie *Final Fantasy VIII* wymaga dużej ilości czasu i energii. Warto jednak się poświęcić. Tylko głupcy stwierdzą, że nie mają na to ochoty. Firma Square znów triumfuje — tym razem wydając jeszcze większą i lepszą grę.

1

2

3

[1] Czar skanowania dostarcza Ci wiadomości na temat przeciwnika. [2] Niektórzy bossowie są o wiele trudniejsi do pokonania niż się to początkowo wydaje. [3] Nawet podróżowanie po mapie wygląda mistrzowsko.

Alternatywne...

- *Final Fantasy VIII*
- *Final Fantasy VII*
- *Wild ARMs*
- *Alundra*
- *Suikoden*
- *Monsterseed*

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn

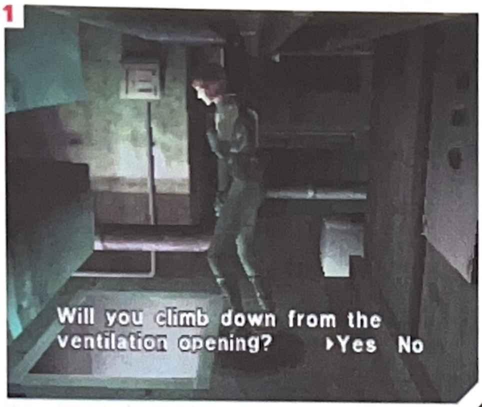
WERDYKT

■ GRAFIKA:	Nie uwierzysz swoim oczom	10
■ GRYWALNOŚĆ:	Giętki system plus intrygująca fabuła	9
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Najdłuższa gra pod słońcem	10

Najbardziej imponujące i wciągające wcielenie serii *Final Fantasy*, a przy okazji jedna z najlepszych gier w historii PlayStation. Jeszcze długo będziemy ją wspominać.

10 na 10

1



3

[1] Pytanie, które nurtowa-ło ludzkość od zarania dzie-jów. [2] Niektórymi dino-zaurami nie warto zaprzą-tać sobie głowy. [3] Strze-lanie do dino za barierą to łatwizna. [4] Czy mogę pro-sić panią do tańca?

2

Dino Crisis

Oto gra, którą powinien być *Jurassic Park*. I którą byłby *Resident Evil*, gdyby zombie byli zieloni, mieli olbrzymie zębiska i długie ogony...

Granie po raz pierwszy w *Resident Evil* to było niezapomniane przeżycie. Nigdy wcześniej nie było na żadnej konsoli taaakiego tytułu i gracze, choć naczytali się entuzjastycznych recenzji, nie wiedzieli za bardzo, czego się mają spodziewać. Równie przerażający jak większość filmów o zombie, a nawet bardziej kinowy od niektórych z nich. *Resident Evil* podbił serca i umysły milionów graczy na całym świecie.

Shinji Mikami, który napędził nam tyle strachu swoimi zombies, zmienił tym razem strategię i postanowił zająć się o wiele dzikszymi, choć już wymarłymi, bestiami. Można powiedzieć jednym zdaniem, że *Dino Crisis* to *Resident Evil* z dinozaurami. Nie będzie to kłamstwem, ale w ten sposób nie docenimy w pełni wysiłków pana Mikami i jego zespołu z firmy Capcom.

Na samym początku, zupełnie jak w klasycznych filmach grozy, nie masz okazji wnikliwiej przyjrzeć się żadnej z bestii. Świetna sekwencja intro niewiele wyjaśnia. Twoje pierwsze kontakty z wielkimi jaszczurami sprowadzają się do odgłosów, jakie słyszysz, i poszarpanych ciał ich wrogów, jakie znajdujesz. Zupełnie jak w *Resident Evil,* nie jesteś w stanie zmienić przebiegu wy-

■ WYDAWCA:	**Virgin Interactive**	■ PRODUCENT:	**Capcom**
■ PREMIERA:	**Już jest**	■ OD LAT:	**15**
■ DYSTRYBUTOR:	**Brak**	■ GATUNEK:	**Horror**

1

2

3

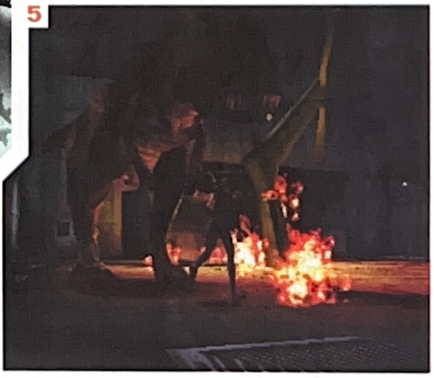
4

10

9

8

7

5


6

[1] *Wściekłe psy* to przy czymś takim posłuszne ratlerki. [2-4] Przeszukiwanie i okradanie zwłok jest jak zwykle bardzo istotne. [5] Już nigdy nie będzie się ze mnie śmiał. [6-7] Nasza bohaterka postanowiła nieco odpocząć przed walką z raptorem. [8-9] Co dwie paszcze, to nie jedna.

padków. Twój zespół rozdziela się i nagle okazuje się, że samodzielnie musisz stawić czoła zamieszkującym wyspę niebezpiecznym dinozaurom. Dzięki, chłopaki. W tym momencie Twoje położenie jest jeszcze gorsze niż by się to mogło wydawać. Całe uzbrojenie stanowi bowiem nędzna pukawka z ilością amunicji wystarczającą do załatwienia co najwyżej dwóch czy trzech bestii.

Na szczęście żyjące na wyspie dinozaury lubią mieć wokół siebie dużo wolnego miejsca i nie wędrują w grupach większych niż dwu— lub czy trzyjaszczurowe. jest ich mniej niż zombich w *Resident Evil* i zakładając, że nie będziesz starał się zabić każdej sztuki, którą dostrzeżesz, amunicja nie powinna stanowić dużego problemu.

Niektóre bestie trzeba jednak zabić. Szaleńczy bieg do drzwi, otwarcie ich i „podziwianie" utrzymanego w stylu Residenta, animowanego ekranu ładowania, nie jest tutaj dobrym sposobem ucieczki. Jeśli tylko Twój przeciwnik jest odpowiednio głodny (co zdarza się w 99 procentach przypadków), już po chwili od wznowienia gry ujrzysz jak w efektownej sekwencji zwierzę przebija się przez drzwi, próbując Cię dostać.

Dinozaury są o wiele bardziej inteligentne od zombich. Wiele zdechlaków w *Resident Evil* było po prostu wolno poruszającymi się celami. Zatrzymywałeś się, by je zabić, tylko wtedy, gdy miałeś za dużo amunicji albo chciałeś popisać się przed kumplem. Z gadami to jednak zupełnie inna (pre)historia. Ich ruchy są szybkie niczym błyskawica i niezwykle agresywne. Przechodząc w pobliżu jaszczura — nawet jeśli trafiłeś go i powaliłeś na podłogę — można niewąsko oberwać. Atakują pazurami, zębami i ogonem. Jeśli w pobliżu leżącego ciała nie ma ani kropli krwi, może to oznaczać, że spryciarz udaje truposza. Niestety, szybka animacja Twoich przeciwników, chociaż robi duże wrażenie, zwraca jednocześnie uwagę na największą wadę Dino Crisis. Kinowe ujęcia kamer są bardzo stylowe. Odpowiednio wykorzystane wpływają na zwiększenie grywalności. Jednak często zdarza się, że słyszysz pomruk ▶

RUCHY GADÓW SĄ SZYBKIE NICZYM BŁYSKAWICA I NIEZWYKLE AGRESYWNE. NAWET PRZECHODZĄC W POBLIŻU RANNEGO MOŻNA NIEWĄSKO OBERWAĆ.

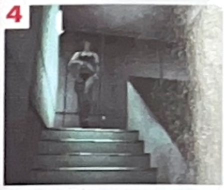
1

2

3

[1-3] Jedna z najtrudniejszych zagadek w *Dino Crisis* polega na przesuwaniu bloków. Zupełnie w stylu Lary. [4] Ujęcia kamer są bardziej dynamiczne niż praktyczne. [5] Kolejne bliskie spotkanie.

5

4


▶ wygłodzonego dinozaura, ale go nie widzisz. Co możesz wtedy zrobić? W porównaniu do wersji japońskiej z gry usunięto automatyczne celowanie. Jesteś więc w kropce: nie możesz sobie pozwolić na marnowanie amunicji i strzelanie na oślep, ale jeśli nie zadziałasz odpowiednio szybko, okaże się, że świetnie nadajesz się na pokarm dla dużych gadów. W takiej sytuacji są tylko dwa sposoby na to, by zobaczyć wroga. Pierwszy: stać nieruchomo i czekać, aż on Cię zje. I drugi: przesuwać się powoli w kierunku potwora, aż ujrzysz go w jednym z ujęć kamery. Żadna z tych możliwości nie jest w pełni satysfakcjonująca w świecie *Tomb Raiderów* i *Metal Gear Solidów*. Oczekujemy dziś, że będziemy w stanie wcisnąć guzik i dokładnie się rozejrzeć. Szczególnie wówczas, gdy nasz przeciwnik ma najwyraźniej ochotę schrupać nas w całości.

Według Shinji Makami *Dino Crisis* to coś więcej niż survival horror — to panic horror. I to prawda — większość czasu spędzasz na rozwiązywaniu zagadek, a starcia spadają na Ciebie jak grom z jasnego nieba. Walka jest ostatnią rzeczą, jakiej się spodziewasz. Nawet jeśli masz przeczucie, że za chwilę stanie się coś strasznego (w końcu wiesz przecież, gdzie jesteś), i tak nieraz dane Ci będzie ze strachu podskoczyć na fotelu, niczym na pierwszym w życiu seansie filmu *Szczęki*. Jeśli nie masz ochoty walczyć z potężnym T-Rexem ściskając w dłoni mały kluczyk albo inny przedmiot służący do rozwiązywania zagadek, to powinieneś zawsze nosić broń pod ręką.

Fabuła stanowi połączenie *Resident Evil* i *Parku Jurajskiego*. Koncentruje się wokół zniknięcia, a następnie pojawienia się pewnego profesora. Dotyczy również katastrofalnych efektów jego eksperymentów nad nowym źródłem energii. Fabuła jest niezwykle zagmatwana i odpowiada mniej więcej scenariuszowi Umbrella z *Resident Evila*. Naprzeciw Ciebie stają spragnione krwi dinozaury. Nie zaznasz spokoju, zanim nie dowiesz się, o co w tym wszystkim chodzi...

Fani *Resident Evila* powinni poważnie brać pod uwagę możliwość pogrania trochę w *Dino Crisis* w oczekiwaniu na trzecią część serii. To najlepszy trening przed czekających ich kolejnym nie lada wyzwaniem. Warto więc przez kilka godzin powalczyć z pterodaktylami i innymi wynalazkami natury. Jeśli chodzi o grafikę, jest ona lepsza od poprzednich tytułów z cyklu „szkoła przetrwania z elementami horroru". Prawdziwi fani gatunku już chyba przestali czytać ten artykuł i biegną do sklepu. To prawda, że gra pochodzi spod znaku „więcej tego samego", ale „to samo" jest w tym przypadku nieco inne. Zgaś w domu wszystkie światła i graj, a na pewno się nie zawiedziesz.

NAPRZECIW CIEBIE STAJĄ SPRAGNIONE KRWI DINOZAURY. NIE ZAZNASZ SPOKOJU, ZANIM NIE DOWIESZ SIĘ, O CO W TYM WSZYSTKIM CHODZI.

1

2

3

[1] Idź ostrożnie — te plamy nie wzięły się tu znikąd. [2] Zagadka numer 1 — znajdź furtkę, przejdź przez nią, weź pudełko. [3] „Chciałabym zamówić helikopter..."

Alternatywne...

- *Silent Hill*
- *Resident Evil 2*
- *Resident Evil*
- *Dino Crisis*
- *RE: Director's Cut*

WERDYKT

GRAFIKA:	Uwierzysz, że dinozaury powróciły na Ziemię	9
GRYWALNOŚĆ:	Niezwykle wciągająca z małymi uchybieniami	8
ŻYWOTNOŚĆ:	Cudowna radość z wielokrotnego grania	8

Nie tak klimatyczna, jak jej koleżanki z umarlakami, ale równie wciągająca. Świetny przerywnik dla wszystkich czekających z niecierpliwością na *Resident Evil 3*.

8 na 10

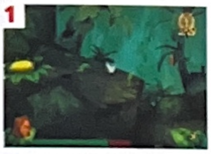
■ WYDAWCA:	SCEE	■ PRODUCENT:	Disney Interactive
■ PREMIERA:	Już jest	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	Sony Poland	■ GATUNEK:	Platformówka

One Player · Memory card Compatible · D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

Tarzan

Czy marzyłeś kiedyś, żeby rozebrać się do półnaga i biegać po lesie?

Spotkaj Tarzana, który robiąc to stał się legendą.

1


2

[1-2] Opanowanie małpich umiejętności zajmuje trochę czasu. Uważaj tylko na głowę...

Przejście z wieku chłopięcego do dorosłego nigdy nie należy do łatwych. Wyobraź sobie jednak, że jesteś wyjątkowo słaby, blady jak syn piekarza i wszyscy wokół należą do innych gatunków. Tarzan nie miał lekkiego życia, w końcu wychował się w samym sercu dżungli. Niniejsza gra stanowi rozwinięcie ostatniego pełnometrażowego filmu Disneya i opisuje przygody człowieka-małpy. Po śmierci rodziców Tarzanem-sierotą opiekowała się gorylica Kala. Wychowywał się wśród szympansów, wiedział, że znacznie się od nich różni. Udowodnił jednak swoją przydatność dla stada ratując życie jego przywódcy. Wszystko zaczęło się jakoś układać, gdy nagle cały świat przewrócił się do góry nogami...

Podobnie jak z przypadku innych tytułów Disneya i tym razem jakość animacji nie pozostawia nic do życzenia. Wszyscy ludzie i małpy występujące w grze są znakomicie wykonane. To samo można powiedzieć o scenach przerywnikowych. Po ukończeniu każdego poziomu możesz w nagrodę obejrzeć krótki filmik. Taką okazję dają Ci również bonusy porozrzucane na kolejnych planszach.

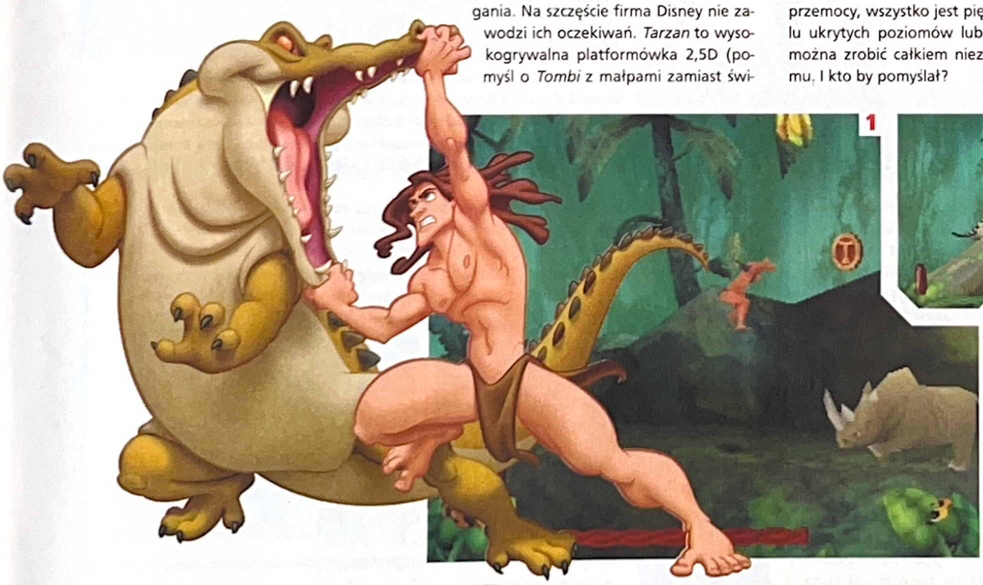
Gra *Tarzan* jest bez wątpienia przeznaczona dla dzieci. W przeszłości wydawcy traktowali najmłodszych po macoszemu nie rozpuszczając ich wysoką jakością grafiki czy animacji. Obecnie jednak maluchy mają o wiele większe wymagania. Na szczęście firma Disney nie zawodzi ich oczekiwań. *Tarzan* to wysokogrywalna platformówka 2,5D (pomyśl o *Tombi* z małpami zamiast świnek). Gra oferuje wspinanie się na drzewa, huśtanie na lianach i skakanie z platformy na platformę. Początkowo wydaje się, że ukończenie jej zajmie Ci kilka minut. Jeśli jednak chcesz przejść CAŁĄ grę (i zaliczyć wszystkie bonusowe poziomy), zajmie Ci to o wiele więcej czasu. Nawet w najłatwiejszym trybie znajdowanie ukrytych bonusów wymaga nie lada zręczności i jest czasem - trzeba to powiedzieć — dość frustrujące.

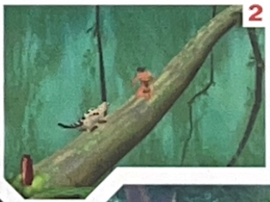
W czasach trójwymiarowych platformówek, statyczny i liniowy *Tarzan* może być dość monotonny. Pomimo tego wygląda znakomicie i ma sporą grywalność. Nie ma tu ani krzty przemocy, wszystko jest piękne i zdarzają się atrakcje w stylu ukrytych poziomów lub klipów. *Tarzan* udowadnia, że można zrobić całkiem niezłą grę na podstawie filmu. I kto by pomyślał?

1

2

[1-2] Najlepiej biegnij co sił przez dżunglę... Tarzan ma wszędzie przyjaciół.

1


2


3

4

[1-3] Podróż Tarzana przez dżunglę według Disneya. [4] Tarzan z tatuażem?

Alternatywne...

- *Ape Escape*
- *Crash Bandicoot 3*
- *Abe's Oddysee*
- *Tarzan*
- *Hercules*

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Co Disney, to Disney	8
■ GRYWALNOŚĆ:	Czysta zabawa, nawet jeśli dosyć wtórna	8
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Zdobycie 100% może zająć całe wieki	7

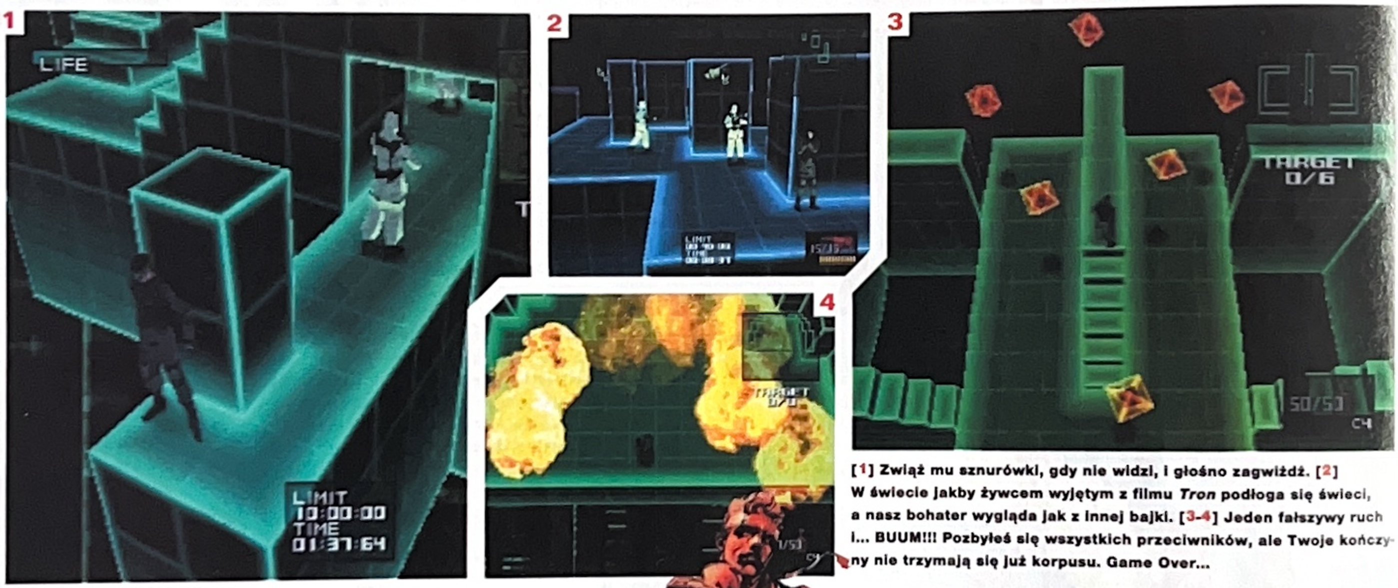
***Tarzan* jest bardzo grywalną produkcją, ale gdy odwiedzisz już wszystkie poziomy po trzy razy, okaże się, że nie masz ochoty dłużej szukać sekretów.**

7 na 10

PlayTest

Metal Gear Solid Special Missions

Snake powrócił. No, w pewnym sensie. Witaj w wirtualnym symulatorze czołgania, skradania się, strzelania i — tak — pozostawania niezauważonym...



[1] Zwiąż mu sznurówki, gdy nie widzi, i głośno zagwiżdż. [2] W świecie jakby żywcem wyjętym z filmu *Tron* podłoga się świeci, a nasz bohater wygląda jak z innej bajki. [3-4] Jeden fałszywy ruch i... BUUM!!! Pozbyłeś się wszystkich przeciwników, ale Twoje kończyny nie trzymają się już korpusu. Game Over...

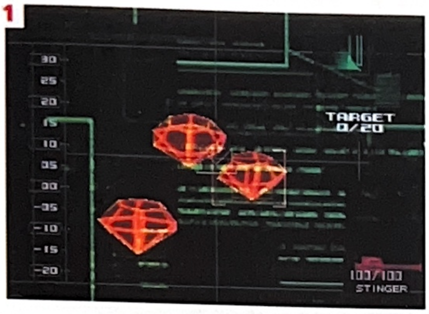
Mimo (a może właśnie z powodu) niesamowitego sukcesu gry *Metal Gear Solid,* firma Konami nie chce na razie słyszeć o kontynuacji. Ale wszyscy uzależnieni od skradania się Snakiem mogą odetchnąć z ulgą — ich cierpienie uśmierzy dodatek do *Metal Gear Solid,* czyli zestaw misji specjalnych.

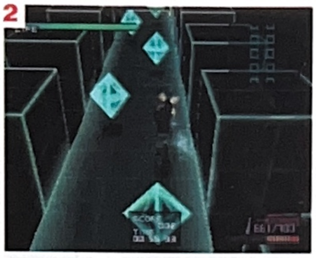
A zatem nie jest to kontynuacja. W takim razie co? Pamiętasz tryb VR Training z *MGS,* w którym Snake mógł wyćwiczyć swoje umiejętności grając w symulatorze wirtualnej rzeczywistości? To była gra w grze, zupełnie jak film opowiadający o kręceniu innego filmu albo powieść, w której bohaterzy opowiadają sobie różne historie. *MGS: SM* to tzw. mission disk, czyli płyta z dodatkowymi misjami wymagająca do uruchomienia gry *Metal Gear Solid* (tak jak *GTA London 1969* wymagała gry *Grand Theft Auto*). Zestaw zawiera około 300 misji treningowych w symulatorze wirtualnej rzeczywistości. Każde zadanie jest jasne, a wykonanie go zabiera zazwyczaj minutkę. Gdy zaliczysz dostępne na początku zadania, pojawią się dodatkowe misje. Wskaźnik procentowy w menu mówi, jaką część gry już pokonałeś. Na początku możesz zaliczać zadania z zestawów Weapons i Sneaking, które są bardzo podobne do misji z trybu VR Training oryginalnej *MGS.*

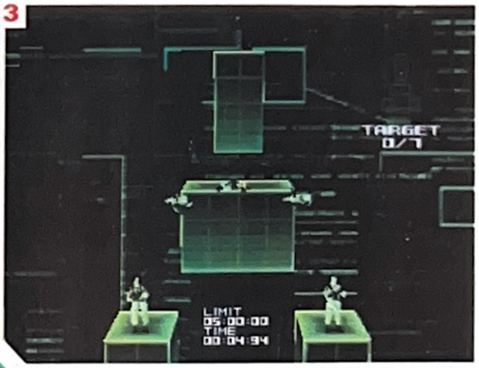
Sekcja Weapons (Broń) zawiera testy posługiwania się ośmioma rodzajami broni (po pięć zadań na pukawkę). Sekcja Sneaking (Skradanie się) podzielona jest na dwa działy — z bronią i bez — i każe Ci przemykać się wśród coraz bardziej skomplikowanych labiryntów pełnych strażników, kamer i innych urządzeń alarmowych. Zalicz każdą sekcję, a (jak w oryginale) będziesz mógł pokonać je jeszcze raz w morderczym trybie Time Attack.

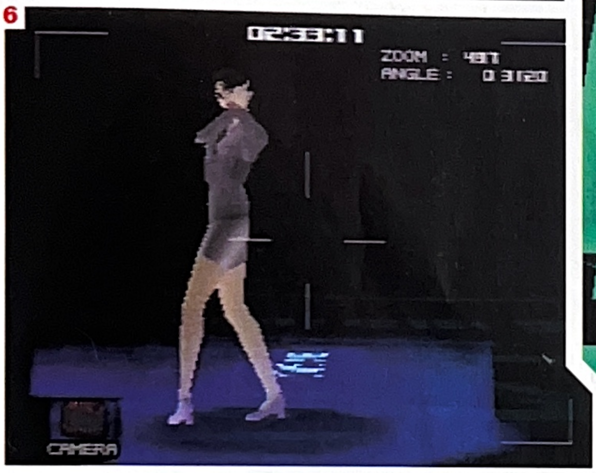
Po zaliczeniu większości zadań z sekcji Weapons i Sneaking, w menu pojawiają się nowe zestawy misji — Advanced (Zaawansowane) i Special (Specjalne). Sekcja Advanced zawiera wymieszane ze sobą i oczywiście trudniejsze wersje zadań z Weapons i Sneaking. Ale prawdziwym gwoź-

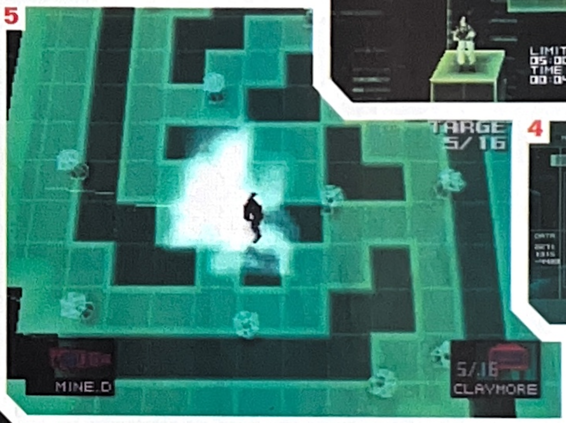
■ WYDAWCA:	Konami	■ PRODUCENT:	Konami
■ PREMIERA:	Już jest	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	Lanser	■ GATUNEK:	Taktyczna

1


2


3


6


5


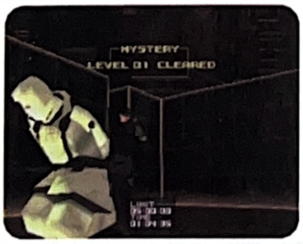
4

[1-2] W niektórych misjach zamiast do strażników strzelasz do kolorowych brył. [3-4] Mieszkańcy tego świata zdają się nie zważać na prawa fizyki. [5] Zrób to z klasą.

dziem programu jest dział Special. Można sobie wyobrazić, jak twórcy *Metal Gear Solid* wpadali na wiele grywalnych pomysłów, ale nie mogli wpasować ich w oryginalną grę. Aż do teraz, kiedy nie trzeba przejmować się fabułą (której nie ma) i można zrealizować swoje najskrytsze marzenia. Dlatego w sekcji Special wcielasz się w postać Ninjy, rozwiązujesz kryminalne zagadki i robisz zdjęcia Mei Ling. Jeśli to Cię nie rusza, możesz zawsze rozpętać rzeźnię w One Minute Attack.

TO PROSTE, WATSONIE

Najbardziej osobliwą częścią zestawu są zadania, w których musisz wytropić sprawcę zbrodni. Każda misja zaczyna się od znalezienia trupa i dzięki sztuce dedukcji albo po prostu szczęściu musisz zdemaskować mordercę. Wejście w skórę złoczyńcy i odkrycie jego motywów wymaga poważnego wysilenia umysłu.



Mimo jasnych zadań, jakie są przed Tobą stawiane, w miarę zaliczania kolejnych misji odkryjesz, że konieczna jest spora porcja taktyki i planowania ruchów. Czasem wieki spędzasz na próbach rozgryzienia jakiegoś zadania i nagle przychodzi olśnienie – eureka! To bardzo przyjemne.

A ponieważ nie ma tu żadnej fabuły, narracji ani długich scenek przerywnikowych z dialogami, *Special Missions* zawiera czystą grywalność. Kto potrzebuje motywu, skoro ma dziesiątki celów do zestrzelenia wyrzutnią rakiet i tylko 10 sekund czasu? Nie ma tu chwili wytchnienia. Gdy tylko wypełnisz jedną misję, gra przenosi Cię do następnej. Żadnych rozkazów od Donalda Andersona, bezcelowych pogaduszek z Mei Ling, tylko Snake, broń i cele.

Wadą tego rozwiązania jest brak dłuższych misji – czegoś, w co mógłbyś naprawdę wsiąknąć. Żaden poziom nie łączy się z poprzednim, więc nie masz tego wspaniałego uczucia uczestniczenia w czymś ważnym, jak w oryginalnej grze. Nie zastanawiasz się, co Cię spotka za następnym rogiem (co powodowało zarwanie nocki z *MGS*). Wiele misji z użyciem broni jest do siebie podobnych i mimo różnych zadań do wykonania gra nie daje Ci takiego zróżnicowania, na jakie liczysz.

Ale i tak wracasz do niej raz za razem, powodując że Twój wynik coraz bardziej zbliża się do magicznych 100%. To tylko zestaw luźnych misji, ale jest bardzo grywalny i zawiera kilka ciekawych pomysłów. Jeśli nadal masz oryginalną *Metal Gear Solid*, za pół ceny możesz poszerzyć ją o 300 nowych zadań na długie, zimowe wieczory. Jeśli jesteś fanem *MGS*, z pewnością opłaca Ci się kupić *Special Missions*.

Alternatywne...

- *Metal Gear Solid*
- *MGS Special Misions*
- *Syphon Filter*
- *Tenchu*

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Uproszczone środowisko wirtualnej rzeczywistości	7
■ GRYWALNOŚĆ:	Wydestylowana grywalność, ale brakuje zróżnicowania	8
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Raczej nie zawładnie Twoim życiem	8

Brakuje jej oryginalności *MGS*, ale nadrabia to wielką liczbą misji. Jeśli nadal masz ochotę pozostawać niewidzialny, *Special Missions* to coś dla Ciebie.

8 na 10

Four Players · Memory card Compatible · D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

WYDAWCA:	Electronic Arts	PRODUCENT:	Electronic Arts
PREMIERA:	Już jest	OD LAT:	3
DYSTRYBUTOR:	Brak	GATUNEK:	Wyścig

1

2

3

5

4

[1] Każdy zawodnik ma swoje zalety i wady. [2] Ulepszanie skutera pozwala je modyfikować. [3] Jest tu wiele wyskoków, ale trzeba uważać z lądowaniem. [4] Lód na trasie = zero przyczepności. Módl się. [5] Trójka w pościgu.

Sled Storm

„Jadą, jadą sanie, stówka na liczniku...” Alternatywna wersja znanej przyśpiewki, a przy tym wyśmienity, śniegowy wyścig!

Agent specjalny 007 spogląda do tyłu. Straż przyboczna aktualnego Złego Faceta odstrzeliła mu narty i kijki i James od jakiegoś czasu zjeżdża po prostu na swoich świeżo wypastowanych butach. Ale zaraz! Jeden z bandziorków zbliża się na skuterze śnieżnym! Kilkanaście sekund później jeden facet zostaje zepchnięty z pojazdu. Rozpoczyna się wyścig na skuterach, w którym gra zupełnie nie wyglądający na Bonda kaskader. *Sled Storm* oferuje właśnie takie emocje, tyle że tutaj nie masz dubla. Możesz wybrać: albo jesteś tym facetem, który pędzi jak wiatr po śniegu, albo tym, który leży w połowie trasy połamany na przydrożnej choince.

Najnowszy wyścig firmy Electronic Arts czerpie swoją siłę z tego samego źródła, co takie klasyki, jak *Wipeout* czy *Colin McRae Rally* – oferuje wyścig z wielkimi prędkościami po nawierzchni, która zdradza nikłe oznaki przyczepności. Przewidywanie jest tu wszystkim. Zauważ zbyt późno zakręt, a znajdziesz się na kamiennej ścianie. Ale jeśli po podskoku obrócisz płozy w powietrzu przygotowując się do pokonania zakrętu, w najlepszym stylu przemkniesz przez niego urywając kilka dziesiątych sekundy z Twojego czasu przejazdu. W odróżnieniu od jazdy na czas w *Colin McRae Rally*, tutaj ścigasz się z trzema rywalami. Ale nie masz zbyt wiele czasu na przepychanie się z nimi czy inne psikusy, bowiem po czterech pierwszych, dość łatwych trasach, następne tory przypominają zamarznięte piekło. Będziesz musiał wpaść w istny trans, by sprawnie pokonać każdy zaśnieżony zakręt i oblodzony wąwóz. Tak jak w grach motocyklowych, na ostrzejszych zakrętach możesz zobaczyć, jak Twój zawodnik przechyla się na skuterze – animacja jest rewelacyjna, płozy skutera skręcają i odbijają się od zasp śniegu, a gdy tył pojazdu znajdzie się w powietrzu.

Porównania z *Colinem* są tu jak najbardziej na miejscu, bowiem *Sled Storm* ma wiele więcej wspólnego z grami samochodowymi. Zamiast zjeżdżać po stoku pokonujesz okrążenia (poszukaj przydatnych skrótów), możesz także dopalać swoją maszynę. Każdy kierowca ma unikalne cechy, które można wesprzeć dokupując przeróżne gadżety. Są specjalne bieżniki, które dają lepszą przyczepność w głębokim śniegu, przeróbki pozwalające na szybsze starty lub części zwiększające liczbę koni mechanicznych silnika. Naprawdę możesz pogrzebać w swojej maszynie, by zrekompensować słabe punkty zawodnika lub dostosować skuter do następnej trasy.

Sled Storm jest ponadto jedną z tych gier, która hojnie wynagradza posiadaczy Dual Shocka. Zagraj takim kontrolerem, a będziesz mógł wyjść z każdego poślizgu i decydować dokładnie, jak ustawić płozy po każdym wyskoku. Niestety, jak to jest w przypadku innych „śniegowych jazd”, *Sled Stormowi* brakuje ostatecznego wykończenia, dopieszczenia. Gra ma za mało tras, a inteligencja konsolowych rywali nie jest wystarczającym wyzwaniem. Przejeżdżanie zajęcy jest zabawne tylko do czasu. To powoduje, że *Sled Storm* nie jest *Gran Turismo* na lodzie (nawet jeśli multiplayer dla czterech graczy wyraźnie zwiększa żywotność). Jednakże mimo tych niedociągnięć nie ma wątpliwości, że *Sled Storm* z łatwością wkracza na półkę z klasykami wyścigowego sportu. Nie jest to gra dla wielbicieli karkołomnych sztuczek na halfpipe – tu nie o to chodzi. To wyrafinowany wyścig.

1

2

[1] Dual Shock otwiera nowe możliwości. [2] Analogowe sterowanie pozwala na precyzyjne korekty i lądowania po wyskokach.

Alternatywne...

- *Sled Storm*
- *Cool Boarders 3*
- *Cool Boarders 2*

WERDYKT

GRAFIKA:	Cudowna animacja i efekty	8
GRYWALNOŚĆ:	Drobiazgowo wyważone ślizganie się po śniegu	8
ŻYWOTNOŚĆ:	Niezbyt długa i niezbyt trudna gra	7

Sled Storm **to smaczny koktajl wyskoków, skrótów i poślizgów – na lodzie. Bardzo grywalny tytuł, mógłby być jednak nieco dłuższy.**

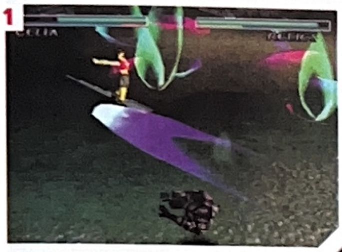
8 na 10

■ WYDAWCA:	SCEE	■ PRODUCENT:	Omega Force
■ PREMIERA:	Już jest	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	Sony Poland	■ GATUNEK:	Bijatyka 3D

Two Players · Memory card Compatible · D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

Destrega

Ruszyliśmy o świcie. Nie było żadnego rozejmu w ostatniej chwili.
Przebiegliśmy w rosie 30 kroków i zaczęliśmy strzelać...

1


2

3

5

4

[1] Znane z gimnastyki artystycznej wstążki tutaj zmutowały do postaci broni. [2] Magiczne ataki są o wiele silniejsze niż podstawowe ciosy. [3-5] Znajdź najlepszy cios każdej postaci i stosuj go. Bez przerwy.

Czy jesteś tchórzem-miotaczem? Innymi słowy, czy w bijatykach chowasz się po kątach, ciągle uciekasz przeciwnikowi ciskając w niego ogniste kule lub inne energetyczne pociski? Jeśli tak, być może polubisz bijatykę ze sporą swobodą ruchu – *Destrega*. Może polubisz ją choć trochę. Jeśli zaś nie jesteś tchórzem-miotaczem, przygotuj się na pokaźną dawkę frustracji i nudy w grze, gdzie rządzą ogniste kule, a zwyczajne okładanie się garściami odsunięte jest na drugi plan.

Rozgrywając się wśród typowych dekoracji – magii, intryg i grozy – tryb Story gry *Destrega* jest czymś w rodzaju bijatykowej przygodówki. Rozpoczynasz grę jako Gradd, młody, ambitny wojownik, który zamierza zebrać grupę podobnych mu śmiałków i obalić tyranię złego Zaubera. Zamach stanu nie jest jednak jedynym zadaniem do wykonania. Najpierw trzeba stoczyć niezliczone potyczki z Relics - wykolejonymi kuzynami wojowników ninja. Gdy tylko zakończy się jedna walka, kolejny nudny przeciwnik zachodzi Ci drogę i historia się powtarza. Ciekawym pomysłem jest możliwość zmiany głównej postaci. W zależności od zwrotu akcji masz sposobność wypróbowania różnych bohaterów: od dynamicznego Gradda, po ciężkiego Tieme lub wygimnastykowaną, ale podatną na ciosy Celię.

Bijatyki z pełną swobodą ruchu (zamiast poruszania się tylko do i od przeciwnika) rzeczywiście są przyszłością tego gatunku, ale podstawowym problemem *Destregi* jest to, że ataki długodystansowe są stanowczo za silne. Po co podbiegać do przeciwnika, by go kopnąć, skoro jeden przycisk ataku z daleka wraz z zamieszaniem gałką kierunków generuje energetyczny pierścień ognia dokładnie pod oponentem? W większości przypadków możemy zapomnieć o sprytnej taktyce – nawet bossów pokonuje się przez idiotyczne bieganie dookoła w odpowiednim dystansie i podrzucanie latających niespodzianek. Możesz stworzyć tarczę albo posługiwać się słabszymi, ale za to kierowanymi porcjami energii, ale po prostu nie ma takiej potrzeby.

Nie wszystko kuleje w tej grze. *Destrega* przyjemnie zaskakuje pięknem niektórych lokacji i prawdziwymi trzema wymiarami, ale to nie wystarczy, by przysłonić niedostatki rozgrywki. Tkwisz w samym środku tego bałaganu i nagle ekran zmniejsza się do postaci prostokąta, Ty tracisz kontrolę nad swoim bohaterem, a gra przenosi Cię dalej przez fabułę, popychając ku następnym, takim samym walkom. Brrr... Jeśli to jest przyszłość bijatyk, lepiej już obserwować dwóch facetów z boku okładających się pięściami. Miejmy nadzieję, że ewolucja gatunku potoczy się w innym kierunku.

Alternatywne...

- **Tekken 3**
- **Bushido Blade**
- **Evil Zone**
- **Destrega**

1

2

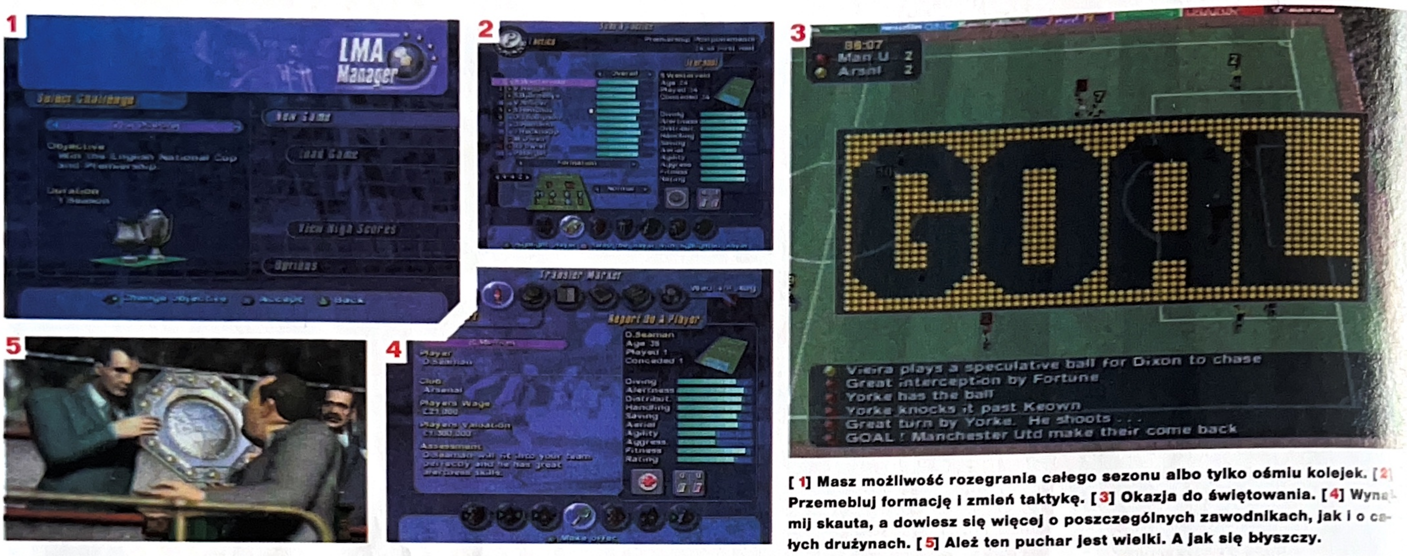
[1] Przerywniki odsłaniające wątek fabularny. [2] Nie ufaj facetom wyglądającym jak kobiety.

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Miotanie we wszystkich wariantach. Trójwymiarowa sceneria	6
■ GRYWALNOŚĆ:	Monotonne, niewciągające strzelanie energią	3
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Skończysz w dwie godziny. Jeśli tyle wytrzymasz...	2

Niewyważona rozgrywka Destregi powoduje, że gra rozpada się szybciej niż domek z kart. Z tak słabymi atakami bezpośrednimi walka zamienia się w idiotyczne bieganie i ciskanie porcjami energii...

4 na 10

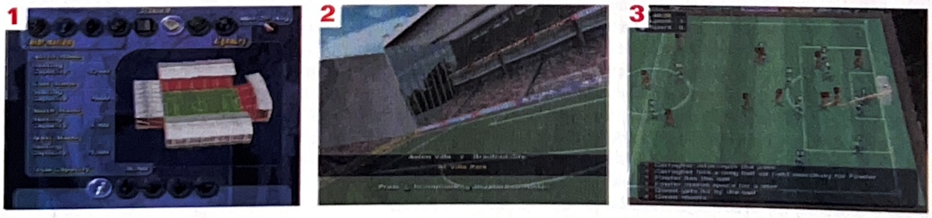


[1] Masz możliwość rozegrania całego sezonu albo tylko ośmiu kolejek. [2] Przemebluj formację i zmień taktykę. [3] Okazja do świętowania. [4] Wynajmij skauta, a dowiesz się więcej o poszczególnych zawodnikach, jak i o całych drużynach. [5] Ależ ten puchar jest wielki. A jak się błyszczy.

LMA Manager

Miażdży *Premier Managera,* łatwo wyprzedza *FA Managera,* nie przejmuje się nawet *Player Managerem.* Nie ma na niego mocnych...

PlayStation Magazine STARPLAYER



[1] Zbuduj nowy stadion. [2] Zapraszamy na skrót wydarzeń z drugiej połowy. [3] Obejrzyj swoje bramki.

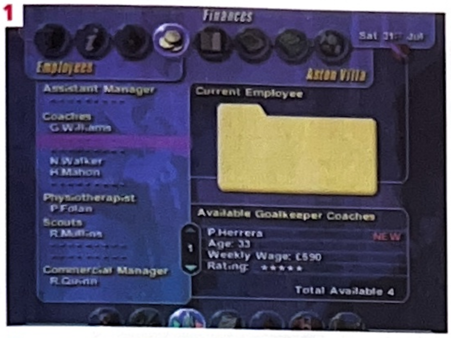
Gdyby *LMA Manager* był prawdziwym menedżerem (człowiekiem), to wykazywałby przenikliwość Franciszka Smudy, intuicję Kazimierza Górskiego i talent Andrzeja Wójcika. Jak widzisz, sięga po to, co w futbolu najlepsze. *LMA* bierze z innych gier menedżerskich najlepsze kawałki i potrafi je złożyć w sensownie pracującą całość. Ale na tym nie koniec. Czyni to w tak szykownym stylu, że nawet sam Gian Luca Vialli pozieleniałby ze złości.

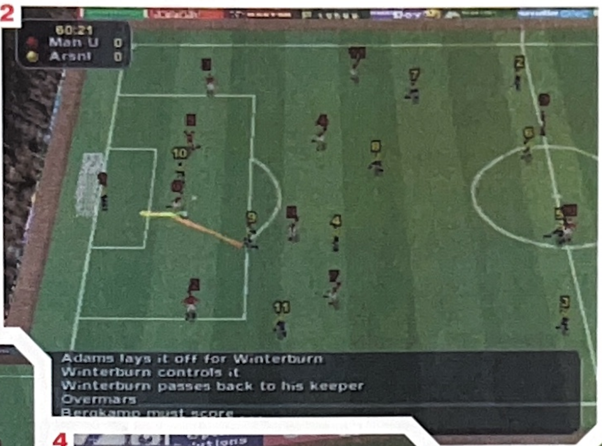
Większość piłkarskich gier menedżerskich wywraca się na grywalności. Może i są w nich wszystkie gwiazdy pod słońcem, ale manipulowanie tak dużą ilością informacji jest niezwykle ciężkim zadaniem. Nadmiernie rozbudowany system menu wymaga ciągłego klikania na „yes" albo „no", zaś czasy ładowania potrafią ostudzić zapał największych entuzjastów. Tytuły te są jak gry wyścigowe, w których są co prawda setki samochodów i tysiące ich upgrade'ów, ale prędkość maksymalna została ograniczona do 25 kilometrów na godzinę, a trasa jest prosta jak drut. Największa zaleta produktu firmy Codemasters polega na tym, że w *LMA* wszystko jest szybkie, łatwe, proste i (co najdziwniejsze) przyjemne.

Twórcom gry udało się maksymalnie uprościć wszystkie menu, które muszą pojawić się w tego rodzaju tytułach. Przyciski indeksowe służą do zmiany menu, zaś kierunki i standardowe guziczki do wybierania graczy i opcji. Jeśli chcesz na przykład kupić młodego napastnika, wystarczy, że naciśniesz R1, by wyświetlić ekran graczy, a następnie R2 i uaktywnić poszukiwanie zawodników. Teraz tylko ustawiasz parametry (np. wiek 16-25 lat, kluby europejskie) i podświetlasz wybranego kopacza. Na końcu przy pomocy guzika X składasz ofertę. Całość zajmuje jakieś dwadzieścia sekund.

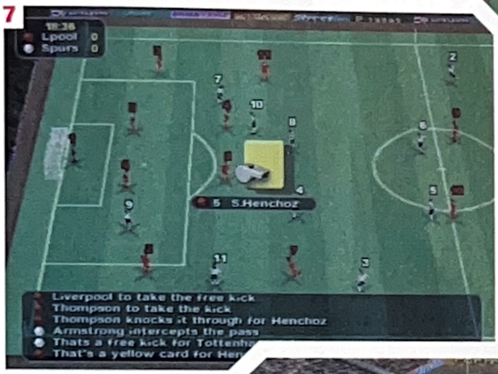
Najbardziej rewolucyjną innowacją *LMA* jest możliwość obserwacji każdego spotkania w czasie rzeczywistym. Akcję można także przyspieszyć i wtedy mecz trwa zaledwie pięć minut. I tak każde podanie, wślizg i strzał zostaną uwiecznione w tabelach, które pojawią się po końcowym

■ WYDAWCA:	Codemasters	■ PRODUCENT:	Codemasters
■ PREMIERA:	Już jest	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	Lanser	■ GATUNEK:	Menedżer piłkarski

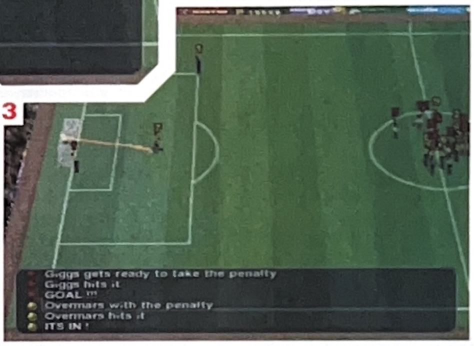
1


2


[1] Może oni są wirtualnymi asystentami, ale trzeba im słono płacić za usługi. [2] Aby przekonać się naprawdę, kto gra dobrze, powinieneś jednocześnie obserwować i boisko, i komentarz. [3] Wczuj się w niepowtarzalną atmosferę stadionu. Tłum wiwatuje po każdym celnie wykonanym karnym. [4-6] Najciekawsze wydarzenia meczu są świetnie wykonane, użyto 300 klatek animacji. [7] Dasz mu jeszcze pograć czy każesz mu usiąść na ławce? Napięcie rośnie.

7


4

3


6

5

gwizdku sędziego. Zaleta tego rozwiązania polega na tym, że nie musisz już zgadywać, komu poszło dobrze, a komu źle tylko i wyłącznie na podstawie tabel i wykresów. Widzisz, kto stylowo podaje lub wykonuje wślizgi z gracją. Kto daje z siebie wszystko, a kto tylko markuje grę. W każdym momencie możesz przerwać mecz i dokonać zmiany zawodników, bądź ich ustawienia. Jednocześnie ciekawe dodatki w stylu podświetlanego toru lotu piłki czy okna z komentarzem tekstowym umożliwiają Ci pełną kontrolę nad każdym zwrotem akcji – nawet jeśli miniaturowi zawodnicy są mniejsi od plastikowych żołnierzyków w skali 1:72, którymi tak lubiłeś bawić się w wannie.

Najwięcej radości sprawia jednak oglądanie skrótów z rozegranych spotkań. Weterani pewnie od razu wyłączą tę opcję, jednak nie wiedzą, co stracą. Nie tylko zawodowcy komentują wydarzenia na boisku, nie tylko animacja jest utrzymana na niezwykle wysokim poziomie, ale jeszcze dane pochodzą z prawdziwych sytuacji właśnie tego meczu. Nie ma tu miejsca na żadne fantazjowanie czy wyświetlanie sekwencji z bogatej biblioteki gotowych sytuacji. Widać dokładnie, co i jak się wydarzyło na boisku. Bramkarze potykają się o własne nogi i wbijają sobie piłkę do siatki, napastnicy pudłują na pustą bramkę. Nic nie jest tu w 100% pewne - zupełnie jak w prawdziwym meczu.

Po raz kolejny firma Codemasters udowodniła, że potrafi całkiem z niczego wyprodukować prawdziwy hit. Łatwy w obsłudze, ale jednocześnie głęboki. Efektowny, ale wsparty sensowną grywalnością. *LMA Manager* to ukoronowanie długiej drogi rozwojowej piłkarskich menedżerów na PlayStation.

DLACZEGO WARTO ZAGRAĆ?

L*MA* wyróżnia się na tle rywali trzema unikalnymi cechami. Po pierwsze, oferuje tryb multiplayer. Możesz więc przetestować umiejętności menedżerskie kolegi z ławki szkolnej albo sąsiada z przeciwka. Po drugie, istnieje możliwość gry wielosezonowej, jak i krótszej, składającej się z ośmiu kolejek. Po trzecie (i najważniejsze), masz szansę dokonywać zmian strategii w dowolnym momencie meczu.

Alternatywne...

- ***LMA Manager***
- ***Player Manager 98-99***
- ***FA Manager***
- ***Premier Manager '99***

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Przyjemna, funkcjonalna, czasem nawet świetna	7
■ GRYWALNOŚĆ:	Inteligentna i niezwykle wciągająca	9
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Sezon za sezonem	10

Bez wątpienia najlepszy menedżer piłkarski na rynku. Niepokonany w dziedzinach łatwości użycia, atmosfery i liczby szczegółów.

9 na 10

PlayTest

One Player | Memory card Compatible | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

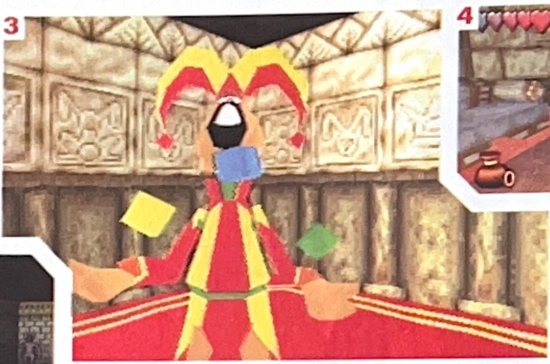
■ WYDAWCA:	SCEE	■ PRODUCENT:	Psygnosis
■ PREMIERA:	Listopad	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	Sony Poland	■ GATUNEK:	Platformówka

Kingsley's Adventure

Czy uśmiechnięty lis może uratować owocowe królestwo spod wpływu Bad Custarda i przy okazji stać się kultowym symbolem PlayStation?

1

2

3


4

5

[1] Tak, jestem lisem i mam wielkie uszy. [2] Mieszkańcy owocowego królestwa. [3-4] Standardowe zagadki w platformówkach. [5] Bądź czujny.

W dotychczas spokojnym, owocowym królestwie zapanował chaos. Zły czarownik, Bad Custard w przebraniu ukradł magiczną księgę królowej, czym pogrążył całą krainę w rozpaczy. Gdy sprawa wyglądała już beznadziejnie, pojawił się śmiałek, który ma uratować świat. To Kingsley, lisek mały wzrostem, ale wielki duchem ("mały jest wielki" – ktoś pamięta Hydrozagadkę?).

Gra *Kingsley's Adventure* nie ma czym przyciągnąć hord krwiożerczych samców pędzących właśnie do sklepu po własny egzemplarz *Quake'a II*, ale potrafi przemówić do młodszej i delikatniejszej widowni, dla której jest przeznaczona.

W odróżnieniu od większości dziecinnych platformówek, ta gra została stworzona z uwagą i sercem i nie jest po prostu uproszczoną wersją bardziej „dorosłego" schematu. Obsada niecodziennych postaci i spotykanych po drodze kreskówkowych przeciwników wywołuje skojarzenia z klasycznymi opowieściami dla dzieci w stylu *Alicji W Krainie Czarów*. Stworzono też przemyślaną i trzymającą się kupy fabułę. Nietrudno nam wyobrazić sobie dorosłych fanów wspomnianych przygód Alicji, którzy grają w *Kingsleya* tylko po to, by odkrywać wątek i pogrążać się w nostalgii. Poza tym *Kingsley* został obdarzony sarkastycznym humorem. Ujawnia się on w rozmowach lisa z mieszkańcami owocowego królestwa (którzy muszą na nim polegać, bo jest ich ostatnią deską ratunku).

Jako platformówka *Kingsley's Adventure* została zaprojektowana z wyczuciem. Jakże często obserwujemy w tego typu grach, jak nasza podróż zostaje zatrzymana przez zasłoniętą wajchę lub idiotycznie nielogiczną zagadkę. Ale nie tutaj. „Zagadkowa" strona *Kingsley's Adventure* oparta jest na starych, wypróbowanych trikach: przełącznikach, kluczach lub stertach kamieni dających dostęp do wyższych partii poziomu, ale zawsze możemy posłużyć się zdrowym rozsądkiem. Często *Kingsley* musi podziałać na zestaw elementów w określonej kolejności i takie proste łamigłówki przypominają *The Adventure Game*.

Niestety, gra nie ustrzegła się kilku uchybień. Najbardziej oczywistym jest kamera, która krąży wokół *Kingsleya* jak pijany pomocnik. Poza tym główny bohater zbyt wolno się porusza. Ta śmiertelna kombinacja powoduje, że porządna i dynamiczna walka staje się niemożliwością. Dopóki Kingsley porusza się w prostej linii, starcie polega na prostym schemacie blok-i-szarża. Ten system sprawdza się nawet przeciwko bossom z siódmego poziomu. Poza tym jeszcze jedna, zabawna rzecz: *Kingsley's Adventure* jest generalnie bardzo łatwą grą, ale na każdym poziomie znajduje się jakiś bardzo trudny do przejścia, zręcznościowy element – np. dziura do przeskoczenia. Pokonanie takiej przeszkody wymaga wielu podejść i trwa tyle czasu, co przejście reszty poziomu. Trochę to denerwujące.

Ale powtarzamy: młoda, cierpliwa klientela powinna znaleźć w *Kingsleyu* godną konkurencję dla Lary. Na świecie jest blisko 60 mln PSX-fanów, na pewno znajdzie się ktoś, kto zaopiekuje się małym liskiem...

Alternatywne...

- *Crash Bandicoot 3*
- *Croc 2*
- *Crash Bandicoot 2*
- *Kingsley's Adventure*
- *Bugs Bunny*

1

2

[1-2] Królowa i zły czarodziej, który ukradł magiczną księgę.

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Przejrzysta, kreskówkowa, trójwymiarowa	8
■ GRYWALNOŚĆ:	Zwykle w porządku, z rzadka nie	6
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Zbyt łatwa, chyba że jesteś dzieckiem	5

Przygody Kingsleya są czarujące i dobrze skonstruowane, ale hardcore'owi gracze nie mają tu czego szukać. Za to dla Twojego małego dziecka będzie w sam raz.

6 na 10

■ WYDAWCA:	Konami	■ PRODUCENT:	Konami
■ PREMIERA:	Już jest	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	Lanser	■ GATUNEK:	Strzelanina

One Player · Memory card Compatible

Gungage

Panie i Panowie, przygotujcie się na strzelaninę tak staroszkolną, że powinna mieć dziennik pod pachą i pisać kredą na tablicy...

1

2

3

4

6

5

[1] Pająkopodobna bestia jest pierwszym bossem, jakiego napotykasz. [2] A masz, wstrętny pająku! [3] Kolejny stwór czeka na swoją porcję pieszczot. [4] Zawsze, gdy otworzę puszkę z napojem, przylatuje wielka osa! [5-6] To były czasy... Faceci z makijażem i tlenionymi włosami grający new romantic... Ocet na półkach...

Spece z Konami właśnie skończyli prace nad najlepszą, najbardziej nowatorską strzelaniną opartą na pozostawaniu w ukryciu, jaką widziała PlayStation (mowa o *Metal Gear Solid*). Co powinni robić dalej? Wziąć się za kontynuację wymienionej wyżej strzelaniny i wycisnąć z PlayStation kolejne pokłady grywalności i nowatorstwa? Czy może zaangażować się w retro-strzelaninę z perspektywy osoby trzeciej, rozgrywającą się na planecie opanowanej przez przerośnięte owady?

Tak, wybrali wariant z insektami. Właściwie jest to owadzia wersja Ziemi, która zwana jest tu Dark Moon i oczywiście znajduje się w innym wymiarze strasznie-daleko-od-nas. Niestety, jakiś kretyn otworzył międzywymiarową bramę i pozwolił sześcionogim maniakom wpełznąć do naszego świata. Teraz Twoim zadaniem jest wybić owady do (szóstej) nogi. Aby ułatwić Ci przeżycie, twórcy pozwolili poruszać się na boki za pomocą górnych-bocznych przycisków pada. Możesz też użyć dolnych i przełączyć się w tryb celowania, co pozwala likwidować robale znajdujące się w oddali.

Kupując grę otrzymujesz osiem poziomów (plus jeden ukryty) akcji. Każdy, kto pamięta klasyki z lat 80. w stylu *Commando* czy *Gun Smoke*, poczuje się jak w domu. Strzelaj, zbieraj dopałki, strzelaj, wysadź skrzynie (które dla odmiany zawierają kilka dopałek), dobrnij do końca poziomu, spotkaj się z bossem, strzelaj i przejdź do następnego levelu.

Tego typu prosta rozwalanka może dostarczyć niezapomnianych wrażeń, ale w *Gungage* wszystko sprzysięga się przeciw Tobie. Grafika jest żałosna, Twoja postać porusza się z dynamiką ślimaka, algorytm wykrywania kolizji jest nędzny, broń jest nudna i nie ma tu nic nowego, co mogłoby stworzyć dreszczyk emocji i zaciekawienia.

OK, gdy skończysz grę dostępnym bohaterem (kto nazwał go Wakle Skade???), dotrzesz do ukrytych postaci. Ach, i przeciwnicy są świetnie zaprojektowani; budzą autentyczną odrazę u wszystkich, którzy boją się przeróżnych robali. Ale, jak już zapewne zdążyłeś się domyślić, *Gungage* nie należy do ulubionych gier PSM. Jest stara i wygląda słabo — powinieneś w nią grać w salonie z automatami za 2 zł (a obok, za tyle samo można by pograć w staruteńkie *Commando* lub *Ikari Warriors*). Mógłbyś wrzucić monetę, zagrać raz i zapomnieć. Ale wydawać ponad 200 zł? Konami — dlaczego...?

Alternatywne...

- *Fighting Force*
- *Loaded*
- *Lone Soldier*
- *Gungage*

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Jakby czas zatrzymał się w połowie lat 90.	4
■ GRYWALNOŚĆ:	Pokryta kurzem	6
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Zbyt mało pasjonująca, by badać pokłady żywotności	4

Gdyby *Gungage* została wydana cztery lata temu, zapewne zostałaby oceniona wyżej. Grając czujesz, że ktoś otworzył wrota czasu i przeniosłeś się w przeszłość...

5 na 10

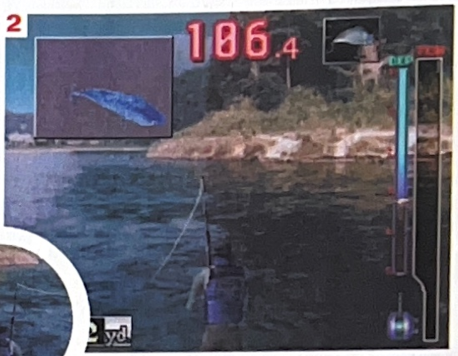
Two Players | Memory card Compatible | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

■ WYDAWCA:	Konami	■ PRODUCENT:	Konami
■ PREMIERA:	Już jest	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	Lanser	■ GATUNEK:	Symulator wędkowania

Fisherman's Bait: A Bass Challenge

Śliska, mokra ryba. Co z nią zrobić — zastrzelić, wysadzić? Cisza, spokój i cyfrowe jezioro? Na PlayStation???

1

2


[1] Ubierz się ciepło, bo świty nad wodą bywają chłodne. [2] Prawdziwi wędkarze nie mają tylu wskaźników na brzegach ekranu. [3] Nieźle się wkurzysz, kiedy Ci każą wrzucić zdobycz do wody. [4] Jak wiadomo, rybka lubi pływać i nie lubi, jak się jej TAK robi. [5] Średnia zdobycz, ale dobre i to.

3

4

5

Dobrzy wujkowie z Konami byli bardzo pomocni tworząc *Fisherman's Bait*. Jeśli nie masz pojęcia o wędkowaniu, instrukcja do gry dostarczy Ci wszystkich niezbędnych informacji. Oto cytat: „Wędkarz: osoba, która wędkuje". A co powiesz na: „Gąszcz: miejsce, gdzie małe drzewa i inne rośliny wyrastają ponad wodę". I wszystko jasne. Jak widać, nie trzeba mieć karty wędkarskiej, by zagrać w *FB*.

Pora na szczegóły: jest sześć odmian ryb (plus jedna „specjalna") i kąpią się w 15 malowniczych miejscach rozsianych po czterech jeziorach. Użyty przez twórców termin „fotorealistyczne" odnosi się tylko do teł; wizualnie *Fisherman's Bait* jest bardzo przeciętną grą i niewiele jest elementów, na których PSX-fan mógłby zawiesić oko.

Aby złapać rybę, nie wystarczy odwrócić się z wędką w kierunku jeziora. Gra wymaga, byś staranie wybrał miejsce łowienia, zdecydował, jakiej przynęty użyć (a jest siedem rodzajów). Gdy zauważysz, że ryba „bierze", musisz precyzyjnie „zaciąć" i odpowiednio manewrować kołowrotkiem. Tutaj ogromną rolę odgrywa Dual Shock i jeśli chcesz naprawdę sobie połowić, powinieneś mieć ten joypad. Gdy ryba zostanie zacięta, lewą gałką poruszasz wędką w lewo i prawo, a prawą wykonujesz koliste ruchy nawijając żyłkę na kołowrotek i holując rybę do brzegu. Gdy ofiara się stawia, a joypad wibruje, czujesz, że jesteś w samym środku bitwy. Jest to zabawne, ale nie wyciska tak silnych emocji, jak, powiedzmy, *Wip3out*.

Turnieje zabierają około godziny czasu i jest osiem poziomów trudności. Jest tryb dwuosobowy, ale jeśli nie zejdą się dwaj wędkarze o zbliżonych umiejętnościach, rywalizacja ryba-w-rybę staje się nudna. Z *Fisherman's Bait* jest jak z prawdziwym wędkarstwem: nie jest to rozrywka dla każdego, ale jeśli ktoś lubi, może mile spędzić kilka godzin.

1

2

3

[1] Tu już od lat nie ma ryb, stary. [2] Wybierz wabik. [3] Jest!

Alternatywne...

Fisherman's Bait: A Bass Challenge **jest jedyną tego typu grą na PlayStation.**

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Niezbyt ciekawa	5
■ GRYWALNOŚĆ:	Gdy masz Dual Shock, zabawa się rozkręca	7
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Jak długo jesteś w stanie łowić ryby?	6

Wędkowanie na PlayStation. Albo powiesz, że to świetny pomysł i nowatorska gra, albo stwierdzisz, że *Fisherman's Bait* śmierdzi rybami.

6 na 10

■ WYDAWCA:	PHB Systems	■ PRODUCENT:	Taito
■ PREMIERA:	Już jest	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	Brak	■ GATUNEK:	Logiczna

Two Players · Memory card Compatible

1

2

[1-5] I jakby życie w świecie PlayStation nie było wystarczająco surrealistyczne z powodu zakręconej *Um Jammer Lammy*, Taito stworzyła grę logiczną, w której postaci wyświetlane w tle pochodzą chyba z trzynastego wymiaru.

3

5

4

Puchi Carat

Czy nowa gra logiczna Taito jest w stanie zepchnąć serię *Bust-A-Move* z szarokomórkowego tronu?

Gdy już otrzymaliśmy próbkę krwi *Puchi Carat* i załadowaliśmy ją do PSMowej maszyny do testowania, szybko odkryliśmy pochodzenie tej gry. Jej mamusią była królowa bąbelkowych układanek — *Bust-A-Move*, zaś tatusiem — automatowy klasyk: *Breakout*.

A więc seria kamyczków zwisa sobie spokojnie z sufitu. Jeśli uzbiera się ich tyle, że zaczną dotykać Twojej strefy bezpieczeństwa, na ekranie pojawi się klątwa znana wszystkim graczom — zaklęcie Game Over. Ty poruszasz paletką, którą odbijasz pod różnymi kątami piłkę, starając się trafić w wiszące kamyczki. Jeśli Ci się uda, trafiony klejnot znika. Jeśli zdołasz zbić kamyk, na którym cała grupa klejnotów trzyma się sufitu, znikają wszystkie elementy, które straciły połączenie. A jeśli nie uda Ci się odbić kulki, pojawia się nowa warstwa klejnotów. Jako urozmaicenie niektóre kamyki są „specjalne". Proste?

Gra oferuje kilka trybów zabawy, takie jak rozgrywka z różną prędkością i próby wytrzymałościowe. Ale to Story Mode jest gwoździem gry *Puchi Carat*. Grupka wielkookich, niemrugających, mangowych dzieciaków w zabawny sposób sobie ubliża (czasami potrafią Cię naprawdę zadziwić) i po tym wziętym z wrestlingu rytuale rozpoczyna się seria pojedynków. Stawką w walce są magiczne kamienie, ale kto by tam się przejmował takimi rzeczami — ważne że można powalczyć na — hmm... — kulki i paletki.

Dynamika pojedynków w trybie Story jeszcze się wzmaga przy rozgrywkach dwuosobowych. Tak jak w *Bust-A-Move* umiejętne zlikwidowanie serii elementów po swojej stronie owocuje depozytem wielkości Szwecji po stronie przeciwnika, co na pewno nie ułatwia mu sprawy. Historia zna już przypadki, kiedy wojny wybuchały o mniejsze sprawy.

„Ale", krzyczy tłum, „czy gra w ogóle jest zabawna?"

Cóż... w zasadzie tak. Tryb multiplayer jest intensywny i zawzięty, a Story Mode stanowi prawdziwe wyzwanie dla pojedynczego gracza. By osiągnąć naprawdę dobre wyniki, musisz balansować na krawędzi katastrofy — pozwolić, by kamyki zbierały Ci się nad głową i w ostatniej chwili „odcinać" naraz całe ich grupy i zdobywać dużo punktów. Jednak dłuższe obcowanie z tą grą ujawni, że nie jest tak wspaniała, jak seria *Bust-A-Move*. Konieczność odbijania piłki powoduje, że rozgrywka nie jest tak intuicyjna. Ponadto ponieważ musisz bezczynnie (i bezsilnie) czekać aż odbita kulka do Ciebie wróci, nie możesz natychmiast zareagować na nagłe zmiany sytuacji w trybie dla dwóch graczy. Niemniej pomysł jest niezły i gratulujemy odwagi.

Alternatywne...

- *Bust-A-Move 3*
- *Super Puzzle Fighter*
- *Bust-A-Move 4*
- *Puchi Carat*

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Wielkie mangowe postacie tańczące w tle	6
■ GRYWALNOŚĆ:	Odważna próba wzbogacenia formuły Bust-A-Move	7
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Odbijanie kulki zmniejsza niestety atrakcyjność	7

Nie całkiem rewolucja (na co pewnie liczyli producenci), ale wprowadza świeży powiew do gatunku gier logicznych. Legendarna seria *B-A-M* nadal rządzi.

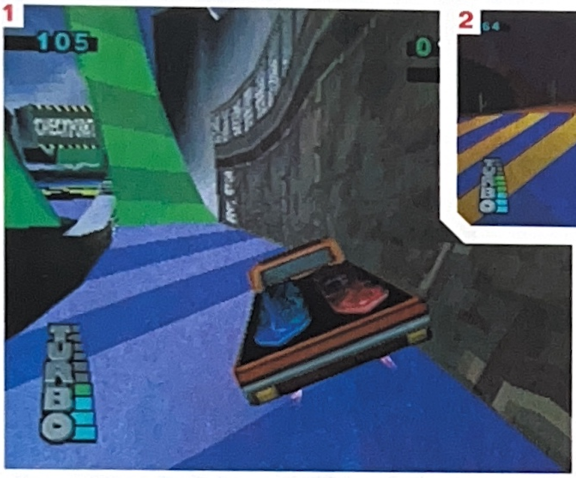
7 na 10

Two Players | Memory card Compatible | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

WYDAWCA:	Electronic Arts	PRODUCENT:	EA
CENA:	199,00	OD LAT:	3
DYSTRYBUTOR:	IPS	GATUNEK:	Wyścig

Hot Wheels Turbo Racing

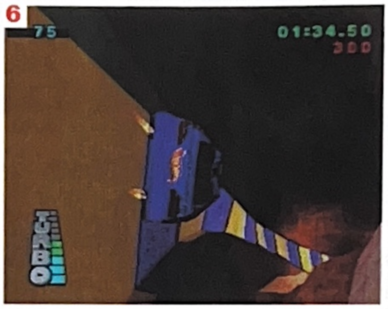
Niedawno cofnęliśmy się do czasów dzieciństwa bawiąc się samochodami na radio, a tu zamiast powrotu do normalności (?) dostajemy w do rąk „resoraki"...

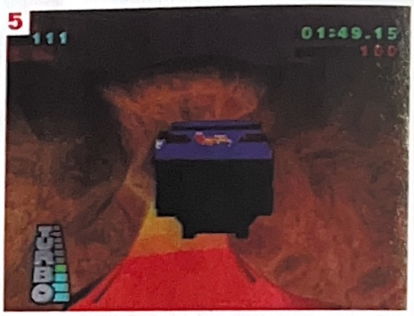
1 

2

3

4

6 

5 

[1-5] Różne samochody, różne trasy, kupa skoków, brak praw fizyki, niekontrolowane poślizgi, jazda do góry nogami - zupełnie jak na polskich szosach.

Założeniem twórców gry była dobra zabawa z (pseudo)kaskaderskimi wyczynami połączona z promocją nieśmiertelnych „Matchboxów" i torów dla nich. Niektórzy powiedzą, że nie wróży to nic dobrego dla produktu. Zdarzały się bowiem tytuły... hmmm... reklamowe, które z grywalnością nie miały nic wspólnego. A jak jest w tym przypadku?

Zaczniemy od początku, bowiem już intro podnosi poziom zaufania do gry: czadowa muzyka, znakomity filmik ukazujący dostępne w grze modele samochodzików i te, które odkryjemy w trakcie rozgrywki. Mija chwilka i możemy pobuszować w menu. Tutaj dokonamy wyboru pojazdu i trasy (a jest z czego!). Mamy też możliwość doboru muzyki, która będzie towarzyszyć naszej rozgrywce... i tu niektórym opadnie to, co babcie trzymają w szklankach przy łóżku. Wystarczy, że wspomnimy tylko o jednym zespole obecnym na soundtracku: Metallica (rzeczywiście Hocie, była kiedyś taka kapela, ale umarła w 1991 roku — RB). A pozostałe grupy nie gorsze! Efekty specjalne także nie pozostają w tyle.

Wygląd pojazdów jest dokładnym odwzorowaniem modeli będących w sprzedaży (możemy więc po skończonej grze nabyć adekwatny wozik w celu ustawienia go na telewizorze), tekstury są bardzo szczegółowe, a animacja samochodzików znakomita.

Podobnie nie można zbyt wiele zarzucić torom, gdzie odbywają się zawody. Są kolorowe, starannie zaprojektowane, po prostu cieszą oko. Nie przeszkadza im to jednak być trudnymi i skomplikowanymi. Rozgrywka polega nie tylko na zajęciu pierwszego miejsca, ale i na zdobywaniu punktów za ewolucje powietrzne. Te kaskaderskie wyczyny z jednej strony są dodatkową atrakcją, a z drugiej powodują, że coś takiego, jak prawa fizyki, w świecie *Hot Wheels* nie obowiązują. Samochodami możemy skręcać nawet w powietrzu, co niejednokrotnie kończy się zdemolowaniem naszej bryczki i utratą cennego czasu. Przejazd uatrakcyjniają nam skocznie, rampy, zamknięte drzwi stodoły lub toczące się głazokamienie (no co? Nowy wyraz do Waszych słowników!). Animacja „trzyma się" cały czas — nie skacze, a krajobrazy nie cierpią przy większej liczbie wozów na ekranie. Mankamentem jest to, że oprócz pewnych miejsc nie sposób wypaść z trasy, podobnie jest przy kręceniu kółek na rampach w powietrzu (chyba, że nie trzymasz gazu — wtedy spadniesz na dach). Ale cóż, gra ma za zadanie odwzorować nie prawdziwe zawody, tylko wyścigi „żelaźniaków", więc musi być jak „w naturze".

Na koniec pozostawiliśmy kwestię grywalności. Jest dosyć wysoka (szczególnie przy widoku z kabiny i Dual Shocku), a tryb dla dwóch osób jeszcze podbija żywotność, ale niestety dla niektórych może to być za mało. W *Hot Wheels* nie znajdą nic dla siebie miłośnicy samochodówek symulacyjnych, arcade'owcy także — ze względu na „niewypadalność" z toru. Ta gra to smakołyk dla wielbicieli *Re-Volta*, *MMV3*, tudzież *Speed Freaks*. PSM do nich należy.

Alternatywne...

- *Micro Machines V3*
- *Speed Freaks*
- *Re-Volt*
- *Hot Wheels*
- *Bomberman Racing*

WERDYKT

GRAFIKA:	Naprawdę niezła	8
GRYWALNOŚĆ:	Zależy dla kogo, ale obecna	6
ŻYWOTNOŚĆ:	Jeśli polubisz kaskaderską jazdę zabawkami, to długa	7

Niezła zabawa połączona z dobrym dźwiękiem i grafiką. Szkoda że ze względu na temat nie spodoba się wszystkim.

7 na 10

■ WYDAWCA:	THQ	■ PRODUCENT:	MTV Interactive
■ CENA:	199,00	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	Coda	■ GATUNEK:	Snowboarding

One Player | Memory card Compatible | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

MTV Sports Snowboarding

MTV po latach świetności zeszła na psy nadając niestrawną papkę muzyczną, więc i do tej produkcji podeszliśmy z dystansem...

1

2

3

[1-7] Dużo śniegu, panowie i panie na deskach (nie klozetowych) i tylko pozostaje zapytać: gdzie piasek, szum morza fal, słońce i panienki w bikini.

7

6

5

4

Jak się okazało, nie warto było się martwić na zapas. Teraz biegamy po ulicach z wysprejowaną deską do prasowania i wyglądamy śniegu za oknem.

Całoekranowe intro o jakości sprawozdania telewizyjnego, w formie hardcore'owego teledysku – to u THQ ostatnio standard. Po prostu znakomite, smakowicie wykonane menu, gdzie oprócz wyboru tras (niestety, wszystkie są zimowe :) i zawodników (możemy wybrać nawet dziewięciolatka, nie ustępuje on dwudziestoletnim wyjadaczom). Decydujemy także o desce, na której będziemy się wywalać na tyłek. Wszystkiego jest sporo i każdy skompletuje sobie zestaw adekwatny do umiejętności. Na początku są cztery trasy, w miarę zdobywania laurów ich liczba się zwiększy (barrrrdzo oryginalne). Nie zawsze przyjdzie nam grzać z górki w dzień, noc to też dobra pora.

Zanim przystąpimy do rozgrywki, musimy wybrać tryb zabawy: trening lub zawody. Oczywiście w tym ostatnim trzeba zdobyć odpowiednią liczbę punktów, aby awansować do kolejnych plansz (i zaszczytnych tytułów).

Wygląd zawodnika na desce jest zadowalający: mało szczegółów ale znakomita animacja i co za tym idzie zachowanie na trasie (szczególnie atrakcyjne są upadki). Każda z postaci ma swoje ulubione ewolucje (opanowane perfect), przy innych (a jest ich pokaźna liczba) może się nieco „wykładać" (wszystko w naszych rękach). Trasy są wykonane bardzo starannie, ładnie oteksturowane, długie i co najważniejsze każdą z nich można ukończyć na wiele sposobów (różne skróty i drogi do mety, łatwiejsze lub ekstremalnie trudne). Dodatkowo wyglądają naturalnie, można poczuć się jak w górach. Tory reprezentują też różne stopnie trudności; te pierwsze nie nastręczą nikomu kłopotów, nawet początkujący będą mogli korzystając z wielu ramp i wyskoczni rozstawionych na trasie popisać się efektownymi wygibasami i ukończeniem zjazdu w jednym kawałku. Potem zaczną się schody. Ale nic, co dobre, nie przychodzi łatwo...

Oprócz samej jazdy „na łeb na szyje"(a raczej na pupę), adrenalinę podnosi nam ścieżka dźwiękowa przygotowana równie starannie, co efekty specjalne. Stanowią ją utwory takich zadymiarzy, jak – strzał z grubej rury – Ministry.

No tak: tym razem MTV zgotowała PSMowi dużą niespodziankę. Otrzymaliśmy bowiem do rąk produkt łączący w sobie dobrą grafikę, energetyzującą muzykę i niesamowitą frajdę z grania. Na koniec należy uprzedzić: szukasz symulacji na miarę *Tony Hawk's Skateboarding?* Tu jej nie znajdziesz. To czysta adrenalina zamknięta w czarnej płytce z napisem *MTV Sports Snowboarding!*

Alternatywne...

- *Mtv Snowboarding*
- *Cool Boarders 3*
- *Cool Boarders 2*

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Naprawdę dobra, do ideału brakuje poprawienia zawodników	8
■ GRYWALNOŚĆ:	Recenzja krótka, czas grać dalej	10
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Zima zimą, ale nawet latem	9

Znakomita rozrywka nie tylko dla fanów snowboardu, ze smakowitą grafiką i grywalnością wręcz nieziemską.

9 na 10

Multi-tap Compatible · Eight Players · Memory card Compatible · D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

■ WYDAWCA:	THQ	■ PRODUCENT:	Polygon Magic
■ PREMIERA:	Listopad	■ OD LAT:	12
■ DYSTRYBUTOR:	Coda	■ GATUNEK:	Bijatyka / pseudoRPG

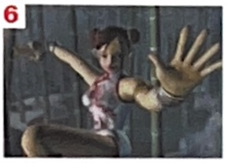
Shao Lin

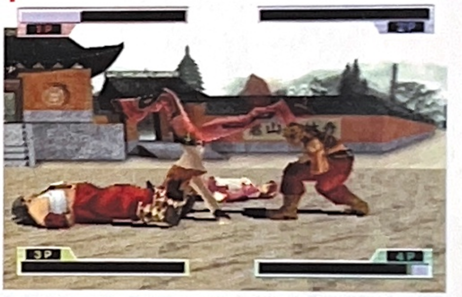
Jak miło jest dać komuś w pysk... Jak to? — spytają Czytelnicy. Oczywiście w grze — tłumaczyć się będzie PSM. A więc miło jest...

1

2

3

6

5

4


[1-6] Dużo nas, dużo nas do pieczenia chleba... oj to chyba nie ta gra. W każdym razie ciekawostką jest, iż nakażdym ze screenów znajduje się Rafeł Belke przebrany za gronostaja i Hot przebrany za 30 ton.

Redakcja podzieliła się z okazji tej gry na dwa obozy. Jeden grający w trybie „czysta jatka" i drugi usiłujący dorobić do niego ideologię RPG, czyli przed jatką chwilkę połazić (wcielając się w rolę jednego z wojowników) i dopiero „młócić" wrogów. Tak, Shao Lin oferuje takie możliwości: w trybie rolplejowym (nazwa poniekąd na wyrost) chodzimy po planszy i przez potyczki z kolejnymi napotkanymi postaciami, zyskujemy doświadczenie, siłę i tak dalej. Możemy też przystąpić od razu do akcji — wystarczy tylko wybrać jedną z dostępnych postaci i styl walki (dla każdego coś miłego) i... już. Tak czy tak, walka rozgrywa się na arenach, gdzie przyjdzie nam się zmierzyć nawet z siedmioma przeciwnikami. Dodatkową atrakcję stanowi fakt, że po podłączeniu dwóch MultiTapów i zaproszeniu siedmiu osób z joypadami możemy zrobić na jednym ekranie ośmioosobową zadymę. Czegoś takiego jeszcze nie było. Zaznaczyć należy, że nie wpływa to na jakość i szybkość walki.

Grafika w grze jest nierówna. Same potyczki rozgrywają się na ładnych arenach, zawodnicy są sporzy i świetnie animowani (motion capture), tutaj brawa dla tego, kto służył za model przy technice „pijanego mistrza" — tak skutecznych wygibasów to nawet pod „nocnym" nie ma. Podobnie smakowicie wygląda intro, jakościowo nieustępujące Tekkenowi (choć, niestety, jeśli chodzi o treść, jest nudne jak flaki z olejem).

Koszmarkiem jest natomiast tryb RPG. Poziom graficzny rodem z Yaroze, kamera utrudniająca wszystko i animacja, na oko, dwuklatkowa. Nawet jeśli tryb ten dodano „dla ideologii", to warto byłoby się wysilić, bo tak psuje się ogólny wygląd i dobre zdanie o grze. Sytuację poprawiają doskonałe animacje po wyprowadzonym ciosie: są zabawne i pasują do gry jak ulał.

Muzyka i efekty dźwiękowe są niezłe, ale nie stanowią tutaj jakiegoś przełomu. To samo można rzec o wachlarzu ciosów i specjali, do *Tekkena* jeszcze daaaaaleko.

Kolejny kamyczek do ogródka autorów — rozumiemy, że Shao Lin ma być rozrywką wieloosobową, dobrą na przyjęcia i inne okoliczności rodzinne. Niestety, zaniedbano przez to tryb jednoosobowy. Zabawa w pojedynkę nie sprawia zbytniej frajdy ze względu na poziom trudności: pierwszy level jest ciężki, potem jest coraz gorzej. Nawet zapaleni tekkenowcy będą w kropce.

Gracze żądni krwi otrzymali do ręki kolejny niezły produkt z cyklu naparzanek. Jeśli zapomną o trybie RPG i znajdą chętnych do gry (oraz MultiTapy i dodatkowe joypady), to warto zwrócić uwagę na ten tytuł. Dla pojedynczego gracza lepszy będzie *Tekken*, chyba że — mimo oprawy graficznej i generalnej monotonności — ktoś ma ochotę sobie „porolplejować".

Alternatywne...

- *Tekken 3*
- *Tekken 2*
- *Tekken*
- *Shao Lin*

WERDYKT

■ GRAFIKA:	O pomstę do nieba woła tylko tryb RPG	7
■ GRYWALNOŚĆ:	Zespołowo wielka, pojedynczo słaba	7
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Jak wyżej: zespołowa spora, pojedynczo bardzo słaba	7

Krwista, wieloosobowa bijatyka tracąca urok w trybach dla jednego gracza. Dodatkowym minusem jest grafika trybu RPG.

7 na 10

SZUKAJ W KIOSKACH!!!

ZAWIERA KOMPLETNE ROZWIĄZANIA, PORADY, PODPOWIEDZI, TIPS & TRICKS, WYKAZY

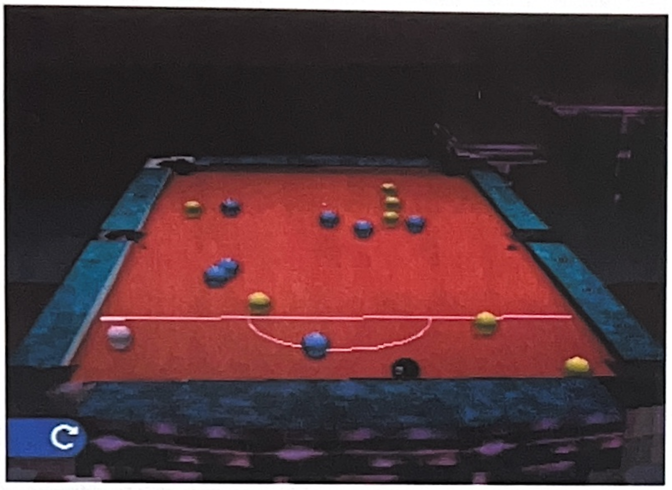
JEDYNE W POLSCE KOMPENDIUM WIEDZY O PLAYSTATION!

ZAPRASZAMY
Pod Rondem Kaponiera, POZNAŃ
tel. (061) 841-75-68 tel./fax (061) 852-79-52
pn.-pt. 10-18 sob. 10-14

- OSPRZĘT I AKCESORIA DO WSZELKICH TYPÓW GIER
- MOŻLIWOŚĆ PRZETESTOWANIA DOWOLNEJ GRY
- NAJNIŻSZE CENY, NAJWIĘKSZY WYBÓR
- ZAOPATRZENIE WYPOŻYCZALNI
- ZAKUPY NA RATY (DETAL)
- NOWOŚCI NA BIEŻĄCO

WEŹ KUPON
A DO ZAKUPIONYCH TOWARÓW DOŁĄCZYMY PREZENT
NIE DOTYCZY HURTU

ŚCIŚLE TAJNE



TIME SLIP

Oto kody do początkowych poziomów gry Yaroze, która gościła na naszym coverCD (PSM 9/99). Nadesłał je Karol Zasłona (Ożarów Mazowiecki) — wielkie dzięki, bonus leci pocztą.

1. 64692179
2. 72219452
3. 21888490
4. 40201965
5. 51025106

TARZAN

Na ekranie tytułowym wklep kombinację: ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ↓. Dzięki temu pojawi się opcja przeskakiwania poziomów. Przesuń zawartość listy w górę, wybierz poziom, na którym chcesz zagrać, i wklep: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2. Poczekaj, to jeszcze nie wszystko — zatrzymując uruchomioną właśnie grę zobaczysz cheat menu. Podświetl trik, który Ci odpowiada (od mnóstwa owoców po nieskończoność żyć) i wciśnij ⊗.

ASSAULT

Masa dobrych rzeczy

Możliwość przeskakiwania poziomów, nieskończoność żyć, całą broń, nieograniczoną amunicję i dostęp do sekwencji FMV uzyskasz wklepując następującą kombinację na ekranie tytułowym gry: △, □, ○, ←, □, △, □, ○, ←, □. Musisz wpisać ten kod szybko, w przeciwnym wypadku nie zadziała. Jeśli Ci się uda, błyśnie ekran, rozlegnie się dźwięk i pojawi się napis Goodies. Teraz masz dostęp do cheat menu, w którym możesz raczyć się wszystkimi wyżej wymienionymi atrakcjami.

Retro

Jeśli chcesz zagrać w Assault w stylu retro, wklep bardzo szybko 10 razy ←. Błyśnie ekran, pojawi się napis Retro i voila!

Zwiększenie szybkości głównego bohatera

Na ekranie startowym wklep szybko następującą kombinację: ⊗, □, △, ○, ⊗, □, △, ○, L2, R2. Ekran błyśnie i pojawi się napis Speed Run. Od teraz trzymanie przycisku ○ podczas gry przyspiesza Twoją postać.

Gracze z wielkimi głowami

Tak samo jak poprzednio wklep: □, ○, ○, □, ↑, □, ○, ○, □, ⊗. Jeśli Ci się uda, na ekranie pojawi się napis Bighead Players.

Obcy z wielkimi głowami

Tym razem wklep szybko: □, ○, ○, □, ↑, □, ○, ○, □, ⊗ na ekranie tytułowym. Pojawi się napis Big Head Aliens.

MONSTERSEED

Dostęp do wszystkich potworów

Po otrzymaniu pierwszej sumy pieniędzy i Monsterseed od naczelnika miasta skieruj się w lewo (poza ekran) i odwiedź Soulin Fighting Monster Item Store. Porozmawiaj z dziewczyną za ladą sklepu, a następnie podświetl opcję kupna potwora. Teraz wklep następującą kombinację: R2, R1, L2, L1, R1, R2, L1, L2, L2. Jeśli Ci się uda, usłyszysz dźwięk. Wybierz zaznaczoną opcję kupna potwora, a znajdziesz tam wszystkie kreatury dostępne w grze. Kod trzeba wklepywać za każdym razem, gdy chce się kupić nowego potwora.

Dostęp do listy płac

Wklep następującą kombinację przycisków: L2, R1, L1, R2, L2, R1, L1, R2, R2. Na dole ekranu pojawi się opcja włączenia listy płac.

THE GUARDIAN OF DARKNESS

Dostęp do wszystkich poziomów

Z głównego menu wybierz opcję obejrzenia listy płac (credits) i wklep następującą kombinację przycisków podczas jej oglądania: R1, L1, □, □, L1, R1, ○, △. Jeśli zrobisz to precyzyjnie, wrócisz do menu głównego. Na dole ekranu pojawi się napis Cheat Mode. Wybierz nową grę, a potem poziom, na który chcesz trafić.

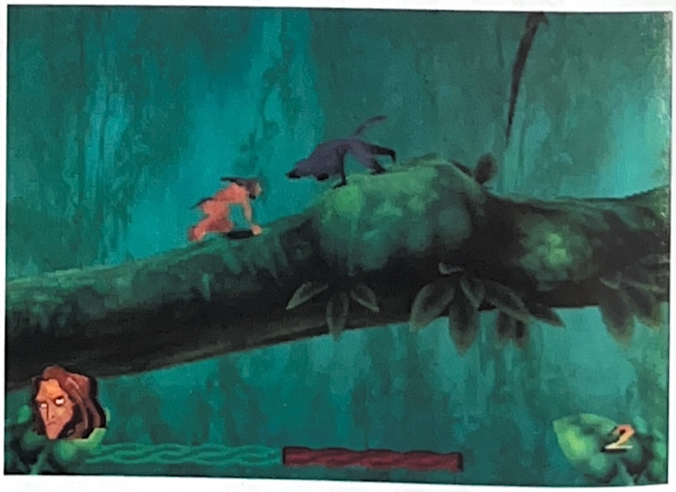
TRIPLE PLAY 2000

Gra najlepszymi klubami

W trybie Exhibition (i tylko w nim) możesz zagrać reprezentacjami narodowymi lub zespołami amerykańskimi. Wystarczy tylko wybrać Exhibition Mode, a następnie Options z lewego-dolnego rogu ekranu. Teraz podświetl opcję DH rule i wklep następującą kombinację przycisków: □, ○, □, ○, START. Zrób to prawidłowo, a gdy wrócisz do wyboru zespołu, znajdziesz tam drużyny, których „jeszcze wczoraj tu nie było..."

Triki z piłką

Ta sztuczka pozwoli Ci zmieniać lot i rotację piłki zanim jeszcze zostanie uderzona. Wybierz tryb (poza Home Run Derby) i



podczas rozgrywki przejdź do opcji. Podświetl pozycję wibracji pada i wklep kombinację: L1, R1, L1, R1, START. Jeśli Ci się uda, po powrocie do menu opcji znajdziesz nową pozycję nazwaną Auto-hit. Możesz tam zmieniać status piłki.

Zmiana kolorów

Ten trik pozwoli Ci zmienić kolor tła i ekranu przejściowego. W trakcie dowolnej rozgrywki wybierz opcje i podświetl pozycję credits. Teraz wklep kombinację: □, ○, □, ○, START. Jeśli to się powiedzie, zostaniesz przeniesiony do ekranu z nowymi opcjami.

POOL SHARK

Dostęp do wszystkich stołów

Wejdź do opcji i z następnego menu wybierz parametry postaci. Wybierz zmianę numeru gracza, a następnie zmianę imienia. Wpisz tutaj C, W, 1, 2, [przerwa], 4, A, P. Teraz wejdź do opcji rozgrywek i możesz wybrać każdy stół bilardowy dostępny w tej grze.

WWF ATTITUDE

Gra sędzią

Wygraj tryb Career Stone Cold Stevem Autinem.

Dodatkowi zawodnicy

Ukrytych wrestlerów uaktywnia się przechodząc grę (zdobywając mistrzostwo WWF) wymienionymi poniżej zawodnikami.
Zdobycie mistrzostwa WWF dowolną kobietą uaktywnia Sable, zaś mężczyzną - Shane.
Wygranie jako Triple H — Chyna.
Wygranie jako Chyna — Test.
Wygranie jako Owen Hart — Jerry Lawler.
Wygranie jako Jerry Lawler — B. Christoper

Platinum

COLONY WARS

Wybór poziomów
Wpisz Commander*Jeffer jako password.

Nieskończona energia broni głównej
Wpisz Tranquillex jako password.

Nieskończona druga broń
Wpisz Memo*X33RTY jako password.

Nieskończone tarcze
Wpisz Hestas*Retort jako password.

Wyłączenie wszystkich kodów
Wpisz All*cheats*off jako password.

COMMAND & CONQUER

Misje specjalne GDI/NOD
Wpisz: COVERTOPS

MAPA

Na ekranie tytułowym trzymaj: L1 + L2 + R1 + R2 + □ + ○. Teraz wciśnij START i wybierz New Game lub Password, przyciski trzymaj aż do rozpoczęcia poziomu.

Kody dla GDI/NOD (do wklepania po zatrzymaniu rozgrywki)

Działko jonowe: →, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ⊗, □, △
Atak z powietrza: →, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ⊗, □, ○
5000 dolców: →, ↓, ↓, ←, L1, ←, →, ↓, ←
Wszystkie mapy: ○, ○, ○, ↑, ○, □, R1, ○, ○, ○
Wszystkie animacje FMV: wpisz jako hasło CINEMA, a następnie WHOAM.

Kody GDI

2 ESTONIA. IY2E4RGPK
3 LITWA. VMNMUJFZP
4A POLSKA. 1NXZDC3MK
4B POLSKA. LHGHL19AI
5A NIEMCY. W1N457LJ4
5B UKRAINA. OXL3NYNNO
6 CZECHY. 1MVDCPIIM
7 CZECHY. OX3CS3D4G
8A AUSTRIA. WMJ8FPOQH
8B SŁOWACJA. AAY1YZS9J
9 WĘGRY. CSGUOJ7AQ
10A SŁOWENIA. Z6J3CUD9V
10B RUMUNIA. W5741QXPJ
11 GRECJA. PZBVQGKQK
12A ALBANIA. OM86028IO
12B BUŁGARIA. LWO3SMF6F
13 JUGOSŁAWIA. YM3XIO625
14 JUGOSŁAWIA. WMJQ8C0HG
15A BOŚNIA. GTJ2PV460
15B BOŚNIA. 4QLR9NRLA
15C BOŚNIA. C9RO0JST0

Operacje specjalne GDI

1. 8PHJTYIP1
2. SZ4VH22RY
3. 878FROG1M

Tajne operacje GDI

1 BLACKOUT. GT1BEQHY8
2 HELL'S FURY. 8PH1RPW9W
3 INFILTRATED!. SHDZUI8ID
4 ELEMENTAL IMPERATIVE. 8PZAIF13P
5 GROUND ZERO. GT1TAEXF9
6 TWIST OF FATE. C9RO8NZGU
7 BLINDSIDED. W15VEC3SQ

Kody NOD

2A EGIPT. C99FAXKW8
2B EGIPT. KDTPX9WPE
3A SUDAN. EDT4LLS9D
3B SUDAN. JFBS8WWVM
4A CZAD. JY2RPNBOL
5 MAURETANIA. W15DASRS8
6A WYBRZEŻE K. SŁ. 9QYUCB63B
6B BENIN. 208F7432R
6C NIGERIA. Q0WRYGFWX
7A GABON. GTJKWOJDK
7B KAMERUN. OX3UJ0V6Q
7C AFRYKA ŚRODKOWA. C9R67C70W
8A ZAIR. OH1Y3FSC2
8B ZAIR. GTJKE8W7B
9A EGIPT. Y4UMW1NWE
9B EGIPT. 3NJDSOKII
10A ANGOLA. BBK5ONRL4
10B TANZANIA. MILZJC113
11A NAMBIA. OX3UKOP94
11B MOZAMBIK. GTJ26Z72A
12A BOTSWANA. A9G1KD5FJ
12B BOSTWANA. CSZZGEJ8H
13A RPA. W3C6NH4OV
13B RPA. AJ5CEQE71
13C RPA. 25UJG3YHZ

Operacje specjalne NOD

1. 0LXRXJOY5
2. 03O5MO802

Operacje tajne NOD

BAD NEIGHBOURHOOD. C99X6L0D9
DECEIT. SHVQLLFOX
THE TIBERIUM STRAIN. W1N4V4TK8
CLOAK & DAGGER. C99FJ8DM5
HOSTILE TAKEOVER. C99F1A8VH
NOD DEATH SQUAD. 0LF0D3T25
UNDER SIEGE: C&C. 457E1D682

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Najedź strzałką na znaczek drużyny i wciśnij ○, po czym wstukaj:
Parabomb: △,⊗,○,○,⊗,△
Cała mapa: □,△,○,⊗,△,□
Chronoshift: △,○,○,□,□,⊗
Kasa: □,□,○,⊗,△,○
Nuke: ○,⊗,○,△,□,△
Soylent Green: ⊗,○,△,△,○,⊗
Powyższe kody są tylko dla trybu multiplayer.

Kody poziomów dla Sowietów

2. VMBWOQ284
3. XN37MCCSO
4. LH06FZZQL
5. BUVV20LFF
6. AVYQ10YA8
7. LZRJTMQAN
8. YQX4C9GFH
9. 1QESO8LE0
10. RKP0UOXJA
11. CDLKYL7Q4
12. 8T5GGDK25
13. X5CDE0KN8

Kody poziomów Aliantów

2. PJ1OC3IEW
3. EC5NAHTU
4. 9BFVYZAZ8
5. P4XS4CZVC
6. FMNAE6UO8
7. 7XIQW4KQI
8. WPLAGLJ2G
9. 4TNT8RJ21
10. FZ0ZY7ZQA
11. X9FJZVJZI
12. 5RNHTXLRY
13. J7VEWVT09
14. OLHDAPYHL
15. 17LE3FDV

LUCKY LUKE

Oto kody do leveli. Symbole należy ustawiać od górnego-lewego kwadratu do dolnego-prawego.
Train 1: Dalton, Dalton, Lucky Luke, Jolly Jumper
Train 2: Lucky Luke, Lucky Luke, Jolly Jumper, Rantamplan
Pueblos: Dalton, Jolly Kumper, Lucky, Luke, Rantamplan
Mine: Lucky Luke, Jolly Jumper, Dalton, Rantamplan
Indian Desert: Rantamplan, Rantamplan, Dalton, Jolly Jumper
Saloon: Dalton, Dalton, Jolly Jumper, Rantamplan
Waterfall 1: Dalton, Lucky Luke, Lucky Luke, Jolly Jumper
Waterfall 2: Rantamplan, Dalton, Lucky Luke, Lucky Luke
Wagon Race: Rantamplan, Dalton, Dalton, Jolly Jumper
Dalton City: Jolly Jumper, Jolly Jumper, Lucky Luck, Rantamplan

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Ukryte postacie uzyskasz poprzez najechanie kursorem na napis Practice i wykonanie następującej kombinacji: SELECT, ↑, →, ↓, →, SELECT. Jeśli pamiętasz z poprzednich części gry bonusowe — rozbijanie beczek, to podświetl napis Practice i wstukaj: SELECT, ↑, ↑, →, ↑, →, ↑, SELECT. Pojawi się nowa opcja - teraz rozbijanie beczek w 3D.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT RETALIATION

Aby odblokować misje z wielkimi mrówkami wybierz poziom trudności na HARD, po czym wejdź do kampanii. Wybierz Anglię, a spotkasz się z wielkimi mrówkami.

Różne cheaty uzyskasz w następujący sposób: wystarczy nacisnąć △ w czasie gry, a następnie przesuwać kursor na następujące symbole, każdorazowo potwierdzając klawiszem ○ (lub RBM, jeśli masz myszkę):
Nieśmiertelność — □, ⊗, ○, ⊗, △, △.
Parabomb — ⊗, ⊗, ⊗, ○, △, □.
Chronoshift — □, ○, △, ⊗, ○, ○.
Iron Curtain — □, ⊗, ○, ⊗, △, △
Natychmiastowe zwycięstwo — ○, ○, △, ⊗, ⊗, □.
Zmiana ore w cywilów — □, ⊗, □, ⊗, □, ⊗.
Pełna mapa — △, △, ⊗, ○, △, □.

CRASH BANDICOOT

Zamiast drukować kody do wszystkich leveli, wystarczy wpisać poniższy, a uzyskasz dostęp do dowolnego poziomu oraz zebrane będą wszystkie gemy i klucze:
△,△,△,△,⊗,□,△,△.
△,△,□,⊗,△,○,△,△.
△,○,□,△,⊗,⊗,⊗,⊗.

ŚCIŚLE TAJNE

OTO NAJBARDZIEJ KOMPETENTNE I DOKŁADNE ROZWIĄZANIE DO *SILENT HILL* NA RYNKU. UWAGA: ZAGLĄDAJ TUTAJ TYLKO JEŚLI SIĘ ZACIĄŁEŚ ALBO NIE WIESZ JAK UZYSKAĆ DODATKOWE ROZWIĄZANIA. JEŚLI JESZCZE NIE GRAŁEŚ W TEN HORROR (ALBO NIE MASZ ZAMIARU), NIE CZYTAJ.

SILENT HILL

MIASTECZKO TWIN PEAKS?

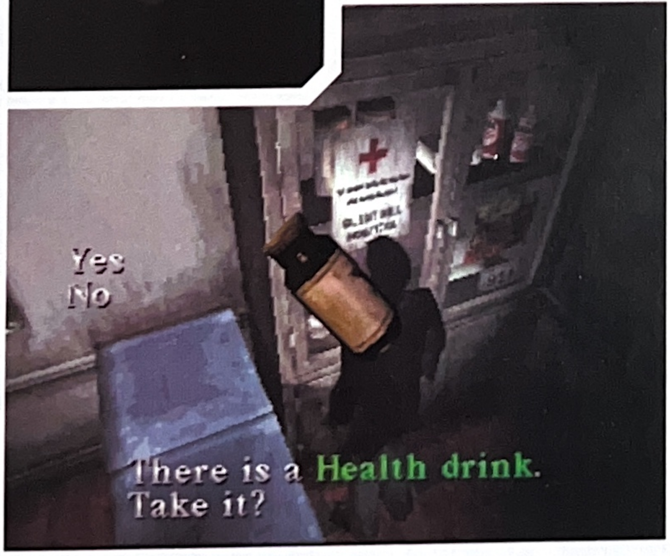
Przedmioty: mapa, pistolet, latarka, nóż kuchenny, radio, dwa syropy (w butelkach).

W pierwszej sekcji gra prowadzi Cię za rękę. We mgle widzisz Cheryl, więc za nią podążasz. Przeżywasz pierwszy „odjazd" w grze, zostajesz powalony przez potworne dzieci i budzisz się w kafejce. Porozmawiaj z Cybil i weź od niej pistolet (najlepiej od razu weź go do ręki operując w menu). Pozbieraj z lady inne przedmioty. Nóż jest nędzny i mało przydatny jako broń, latarka będzie aktywna tylko w ciemnych miejscach, mapa mieszkalnej części Silent Hill to oczywisty przedmiot, zaś butelki z syropem (health drink) częściowo odnawiają energię (no dobra, „syrop" brzmi idiotycznie, ale dla dobra sprawy niech tak zostanie). Leży tam także notatnik, w którym możesz zapisać stan gry. Zbadaj radio i spróbuj wyjść na ulicę. Do pomieszczenia wpadnie upiorna harpia. Zastrzel ją i weź radio (teraz będzie się odzywać, gdy w pobliżu znajdzie się potwór). Wyjdź na ulicę.

SKLEP i SAMOCHÓD

Przedmioty: apteczka, dwa pudełka kul, cztery syropy i (tylko w trybie Next Fear) klejnot.

Pokręć się po najbliższej okolicy zbierając przedmioty. Walka z harpiami i psami jest upierdliwa — kiedy już nacieszysz się pistoletem, sam uznasz, że lepiej uciekać unikając starć (chyba że to konieczne — np. w ślepej uliczce). Zanim skierujesz się do zaznaczonego na mapie miejsca, gdzie widziałeś córkę, idź na północ, do sklepu (trochę na prawo od niego są naboje). Wejdź do sklepu i zbierz przedmioty (m.in. apteczkę, która odnawia całość energii).



Jest tam drugi notatnik-savepoint. Po wyjściu na ulicę idź nadal na północ, a dotrzesz do własnego samochodu, z którego zabierz syrop. Teraz idź w kierunku zaznaczonej na mapie alejki.

Tryb Next Fear: Co to jest Next Fear dowiesz się z ramki przy końcu artykułu. W tym trybie w sklepie znajdziesz dodatkowo klejnot (channeling stone), który daje dostęp do piątego (specjalnego) zakończenia gry.

ALEJA

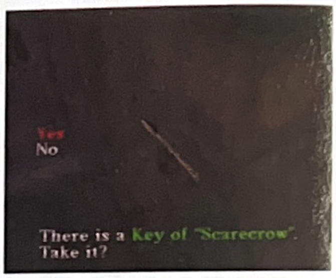
Przedmioty: dwa pudełka kul, wiadomość od Cheryl.

Idź drogą, którą podążałeś na początku gry. W pewnym momencie aleja się urywa. Weź naboje i notatkę od Cheryl (obejrzyj ją). Gra pokaże Ci palcem (jak małemu dziecku), co dalej. Możesz wziąć leżącą obok gazrurkę — nie jest bardzo śmiercionośną bronią, ale jest lepsza od noża (i tak zapewne ani razu ich nie użyjesz).

DO SZKOŁY

Przedmioty: klucz do domu, notatka od Cheryl.

Szybko się zorientujesz, że zawalone ulice nie pozwolą Ci tak po prostu pobiec do szkoły. Używając mapy idź na Levin Street, a potem na dół, na ulicę Mathesona, gdzie na skraju przepaści znajdziesz wiadomość od Cheryl sugerującą odnalezienie psiej budy na na ulicy Levina. Po odstrzeleniu (najwyraźniej obdartych ze skóry) psów obejrzyj budę i weź przyklejony wewnątrz klucz. Wejdź do domu obok.



DOM

Przedmioty: dwa pudełka kul, syrop, apteczka i (tylko w Next Fear) katana.

Pozbieraj przedmioty leżące w domu (i ewentualnie zapisz stan gry w notatniku). Dom ma tylne drzwi, którymi mógłbyś dostać się do części miasta, w której znajduje się szkoła. Niestety, drzwi są zamknięte na trzy zamki. Na ścianie po lewej stronie są zaznaczone miejsca, gdzie należy szukać kluczy ("klucze do zaćmienia"). Przerysujesz je na swoją mapkę. Wyjdź frontowymi drzwiami.

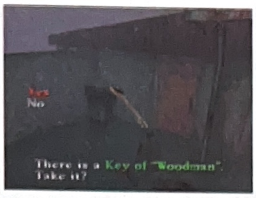
Tryb Next Fear: za dotąd zamkniętymi drzwiami wewnątrz domu znajdziesz katanę. Jest dość efektywną bronią i doskonale sprawdza się w szkole.

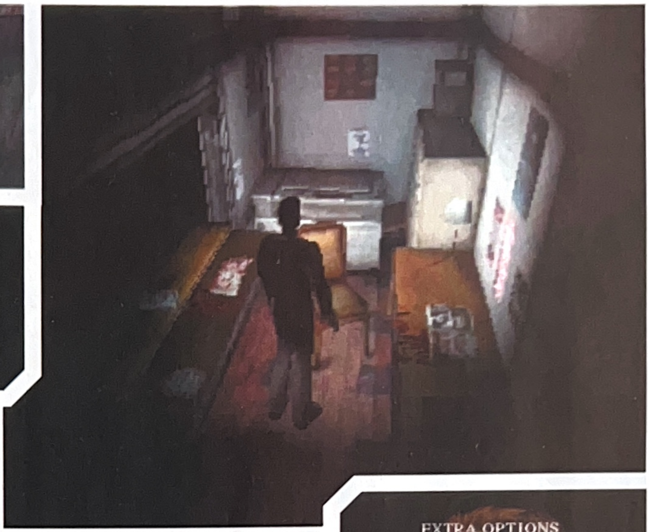
TRZY KLUCZE

Przedmioty: Klucz Drwala, Klucz Stracha Na Wróble, Klucz Lwa, trzy syropy, apteczka, pudełko kul.

Jednym ze znaków, które przerysowałeś z mapy w domu, jest długa linia przebiegająca przez aleję. Idź tam, a mniej więcej w połowie dróżki ujrzysz siatkę z furtką. Na podwórku z koszem (ktoś najwyraźniej używał odciętej, psiej głowy jako piłki) znajdziesz syrop i jeden z kluczy (noszący osobliwą nazwę Klucz Drwala).

Teraz idź na ulicę Finneya, skręć w prawo i dojdź do zawalonego mostu (znak na mapie) zbierz naboje leżące przy wozie, a z bagażnika zabierz Klucz Lwa. Pozostaje trzecie zaznaczone miejsce na ulicy Ellroya. Przejdź kładką przez przepaść, a znajdziesz syrop i trzeci klucz. Skieruj się do od-





wiedzonego już domu, po drodze zabierając syrop z ganku na południu ulicy Levina.

ZA DOMEM

Przedmioty: dwa syropy.

Otwórz drzwi i wyjdź na tył domu. Zgodnie z napisem przy drzwiach, nastąpiło nienaturalne zaćmienie. Włączasz latarkę. Zbierz syropy ze stołu i wyjdź przez furtkę na kolejną alejkę.

DO SZKOŁY

Przedmioty: trzy syropy, dwa pudełka z nabojami.

Idź do końca alei i skieruj się na północny zachód do przepaści. Natkniesz się tam na kilka psów — dalej, pofolguj swoim morderczym instynktom! W nagrodę znajdziesz tam naboje i syrop. Skieruj się na południe, w stronę szkoły, po drodze zbierając przedmioty. Między ulicą Levina i Midwicha są naboje. Dochodząc do szkoły miń budynek i dojdź do szkolnego autobusu, gdzie możesz wpisać się na pamiątkę do notatnika i zebrać dwa syropy. Czas do szkoły!

SZKOŁA (RECEPCJA)

Przedmioty: mapa szkoły, pudełko kul.

Dla większości ludzi szkoła to koszmar przeszłości i ta w Silent Hill nie jest wyjątkiem. Włóczą się po niej bezgłowe, małe kreatury z wielkimi pazurami - najwyraźniej tyle zostało z dzieci. Szkolne korytarze są zbyt wąskie, by robić uniki, dlatego warto pozabijać potwory i mieć spokój. Pamiętaj o dobijaniu — jeśli powaliłeś kreaturę, a radio nadal szumi, mały może wstać. Dobijaj nogą, szkoda amunicji. Nie ma natomiast w tej szkole ani jednego nauczyciela (to po co oszczędzałem naboje? — RB).

Mapę znajdziesz na ścianie zaraz po przekroczeniu pierwszych drzwi. Nie przeocz jej, bo będziesz błądził po omacku. Idź do recepcji na lewo. Znajdziesz tam kolekcję napisanych krwią zagadek. Przejrzyj je i wejdź do pokoju za recepcją. Na ścianie wisi koszmarny obraz — kto tu pracował?

SZKOŁA (POKÓJ LEKARSKI, DZIEDZINIEC i DRUGI HALL)

Przedmioty: apteczka, syrop, pudełko kul.

Genialnym pomysłem twórców gry jest zaznaczanie na mapie drzwi, które próbowałeś otworzyć. Strzałka pojawia się, gdy Ci się udało, zygzak jeśli drzwi są zablokowane (już ich nie otworzysz) i kreska jeśli są zamknięte (prawdopodobnie dadzą się otworzyć kluczem albo z drugiej strony).

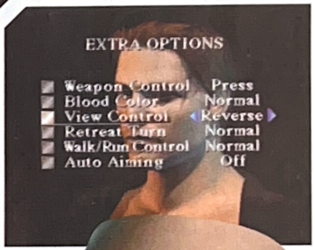
Symetrycznie do recepcji znajduje się pokój lekarski. Znajdziesz tam syrop, apteczkę i notatnik. Wyjdź na dziedziniec, stuknij parę „dzieciaków" i obejrzyj zegar — tak, zagadki z recepcji związane są z czasem, jaki wskazuje (czyli pora na zagadkę z godziną 10.00). Idź do drzwi naprzeciwko. Wejdź do drugiego hallu i zbierz naboje. Zachodnim skrzydłem wróć do południowego hallu (otwierając drzwi z drugiej strony).

SZKOŁA (DRUGIE PIĘTRO, SALA CHEMICZNA)

Przedmioty: trzy pudełka kul, apteczka, kwas, złoty medalion, syrop.

Cywilizowany świat nie zna pojęcia parteru — dla nich nasz parter to pierwsze piętro, nasze pierwsze piętro to ich drugie itd. Dla zachowania zgodności z mapą szkoły (i później szpitala) będziemy się posługiwać zachodnią definicją pięter.

Wejdź po zachodnich schodach na drugie piętro i z pierwszej klasy zabierz syrop. Przejdź do następnej klasy, a potem do damskiej toalety po naboje. Wróć do schodów i skieruj się przez drzwi do składu sprzętu laboratoryjnego (lab equipment room). Weź butelkę z kwasem i przejdź do sali od chemii (chemistry room). Na biurku znajdziesz wyrzeźbioną rękę (pierwsza z zagadek!). Polej ją kwasem, a uwolnisz złoty medalion. Zabierz go, kule i przejdź korytarzem do biblioteki (library), gdzie znajdziesz apteczkę. Zejdź na pierwsze piętro i wyjdź na dziedziniec. Włóż medalion w odpowiednie miejsce zegara. Wskazówki przestawią się na 12.00, pora więc na drugą zagadkę.



SZKOŁA (SALA OD MUZYKI)

Przedmioty: srebrny medalion.

Następny medalion jest w sali muzycznej, także na drugim piętrze (rzuć okiem na mapę). Idź tam i przeczytaj wiersz na tablicy. Zdradza on kombinację klawiszy, jaką trzeba „odegrać" na zakrwawionym fortepianie. To prosta zagadka. Nie kumasz? OK, podpowiedź — z notatki na dole wiemy, że trzeba wciskać tylko głuche (niegrające) klawisze, w wierszu na tablicy nazwy ptaków to kolory klawiszy (białe i czarne), a miejsca, gdzie ptaki siadają, to pozycje przycisków. Spróbuj pokombinować, samodzielne rozwiązywanie łamigłówek Silent Hilla daje niesamowitą satysfakcję.

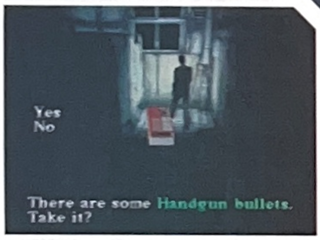
Ciągle nie wiesz? Dobra, oto kolejność klawiszy: pierwszy biały od lewej, drugi biały od prawej, pierwszy czarny od prawej, trzeci biały od prawej i pierwszy czarny od lewej. Zabierz medalion z podłogi i biegnij do zegara na dziedzińcu. Po zamontowaniu medalionu wskazówki przesuną się na 5.00. Przed Tobą trzecia zagadka.

SZKOŁA (KOTŁOWNIA)

Przedmioty: brak.

Zanim rozwiążesz trzecią zagadkę, przespaceruj się po szkole odwiedzając miejsca, gdzie jeszcze

ŚCIŚLE TAJNE



nie byłeś (rzuć okiem na mapę). Nie jest to konieczne, ale przecież chodzi o klimat... Polecamy zwłaszcza odwiedzenie szatni (locker room) — sam przekonaj się, po co...

Trzecia zagadka jest prosta jak drut — zejdź do piwnicy (południowymi schodami), wejdź do kotłowni (boiler room), włącz maszynę i wracaj na dziedziniec. Wreszcie otworzyły się drzwi do zegara. Śmiało...

ZMIENIONA SZKOŁA (MAGAZYN, POKÓJ LEKARSKI, RECEPCJA I TOALETY)

Przedmioty: gumowa piłeczka, dwa syropy, strzelba, karta-klucz, dwa pudełka kul, apteczka, ampułka.

Wyjdź z zegara — znów jesteś na dziedzińcu, ale dziwny znak na ziemi zwiastuje, że coś jest nie tak. Tu zaczyna się prawdziwe mięsko gry — jesteś w alternatywnej, potwornie zniekształconej wersji rzeczywistości, a odmieniona szkoła jest już prawie tak samo paskudna, jak ta, do której niegdyś chodziłeś :). Korzystasz z tej samej mapy, ponieważ układ pomieszczeń się nie zmienił. Za to drzwi — tak. Otwierają się poprzednio zamknięte i vice versa. Wejdź do hallu i zabierz apteczkę oraz naboje. Idź do magazynu (storage room) i zabierz gumową piłeczkę (rubber ball). Z klasy po prawej stronie zabierz kartę-klucz, przechodząc południowymi drzwiami do następnej klasy i na korytarz. Na północy znajdziesz syrop. Idź do pokoju lekarskiego (infirmary) — jest tam, gdzie poprzednio. Zapisz stan w notatniku, z gablotki wyjmij dwa syropy, a z wózka inwalidzkiego weź ampułkę. Zawiera ona lek, dzięki któremu na moment stajesz się nietykalny — przyda się do walki z bossami. Przez recepcję wejdź do pokoju za nią. Znajdziesz tam naboje i przekonasz się, że w tej rzeczywistości koszmarny obraz, który tu widziałeś poprzednio, stał się ciałem (a dokładniej dwoma). Czy to nauczyciele? Między wiszącymi trupami znajdują się drzwi, a Ty masz co nich kartę. Wejdź do toalety dla chłopców. Gdy z niej wyjdziesz, okaże się, że znajdujesz się na drugim piętrze. Wszystkie przejścia są zablokowane, więc odwiedź damską toaletę, zabierając strzelbę (shotgun) i wróć do męskiej. Po wyjściu z niej znów jesteś na pierwszym piętrze. Nawet nie pytaj, jak. Wejdź do pokoju obok — na stole stoją telefony, ale nie działają. Weź naboje i skieruj się do drzwi. Wtedy rozlegnie się dzwonek...

ZMIENIONA SZKOŁA (TELEFON I SZATNIA)

Przedmioty: syrop, naboje do strzelby, klucz do magazynu biblioteki, pudełko kul.

Po upiornej scence idź po schodach do góry, a na końcu korytarza znajdziesz syrop. Wróć na północ i wejdź do klasy, gdzie znajdziesz kule. Przejdź drzwiami między klasami (korytarz jest zagrodzony). Weź naboje do strzelby, przejdź przez podwójne drzwi i korytarzem do szatni (locker room). Znów coś się próbuje wydostać z szafki — poprzednio to był tylko kot, ale w upiornej wersji szkoły... Ale co to — nic tam nie ma! Wróć do... bach! Jeśli nie padłeś na zawał, zabierz klucz do magazynu biblioteki (library reserve key) i wracaj, skąd przyszedłeś. Lewymi schodami dostaniesz się na dach.

ZMIENIONA SZKOŁA (DACH)

Przedmioty: brak.

Po przyjrzeniu się systemowi rynien odkrywasz klucz, ale jest poza Twoim zasięgiem. Odkręcona ze zbiornika po lewej woda nie dolatuje do klucza — użyj gumowej piłki, by zatkać pierwszy otwór. Teraz woda strąca klucz na dół.

ZMIENIONA SZKOŁA (DZIEDZINIEC)

Przedmioty: klucz do klasy.

Klucz spłynął na dziedziniec, szukaj go w północno-wschodnim rogu. Teraz skieruj się do magazynu biblioteki (library reserve).

ZMIENIONA SZKOŁA (DRUGIE PIĘTRO I PIWNICA)

Przedmioty: apteczka, naboje do strzelby, pudełko kul, dwa syropy, ampułka.

Złap apteczkę i z pomocą zabranego wcześniej klucza przejdź do właściwej biblioteki (library). Zbierz naboje i przeczytaj fragment bajki. Gdyby był nieistotny, nie leżałby tutaj, nieprawdaż? Wychodząc z biblioteki na prawy korytarz wejdź do klasy obok dzięki kluczowi z dziedzińca (classroom key), przejdź do następnej i złap po drodze syrop. Wyjdź na korytarz i drzwiami obok wpadnij do pokoju lekarskiego, by nagrać stan gry. Wróć i po dojściu do schodów zejdź do piwnicy. Z magazynu (storage room) zabierz ampułkę, naboje i wejdź do kotłowni (boiler room).

ZMIENIONA SZKOŁA (KOTŁOWNIA I BOSS)

Przedmioty: brak.

Zamiast maszyny jest tu łamigłówka. Dwie wajchy obracają słupami, które na jednej z czterech stron nie mają bolców. Sztuka polega na ustawieniu słupów tymi „bezbolcowymi" stronami do siebie i otwarcie przejścia. Jeśli utknąłeś na tej zagadce, podpowiedź: przekręcenie lewej wajchy powoduje obrót lewego słupa o 180 stopni, a prawego o 90. Z prawą wajchą jest odwrotnie. To powinno Ci pomóc.

Nic z tego? Dobra, wczytaj ostatni stan gry (z pokoju lekarskiego) i po dotarciu do kotłowni przekręć lewą wajchę raz w prawo, a potem prawą dwa razy w lewo. Po zjechaniu na dół stajesz oko w... odwłok z pierwszym bossem. Strzelanie do niego z odległości niewiele daje. Pamiętasz bajkę z biblioteki? Weź strzelbę, pozwól potworowi się do siebie zbliżyć, a gdy rozdziawi paszczę szybko strzel i uciekaj (jeśli nie będziesz szybki, czeka Cię powtórka). Dwie-trzy takie akcje i masz go z głowy. Ampułki zachowaj na później.

SZKOŁA (KOTŁOWNIA)

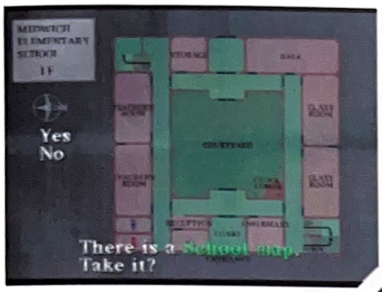
Przedmioty: klucz do domu K. Gordona.

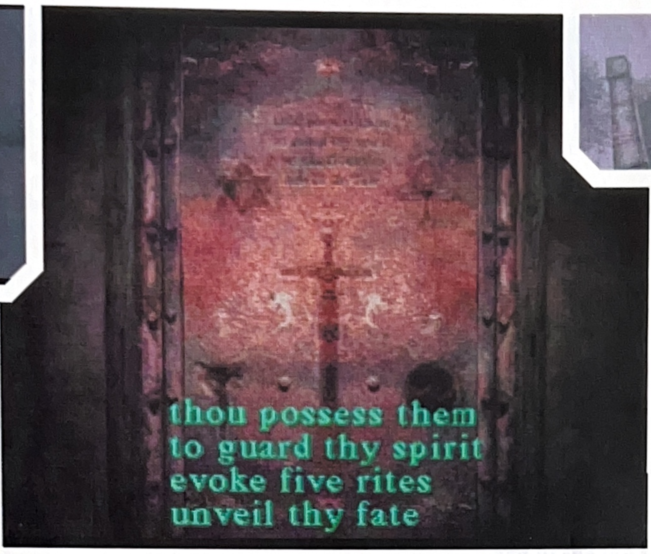
Wróciłeś do normalnej (?) rzeczywistości i jesteś w kotłowni. Jeśli czujesz się zdruzgotany przez to, co widziałeś w zmienionej szkole, to wiedz, że to jeszcze nic... Na moment pojawia się tajemnicza dziewczyna, a Ty znajdujesz klucz. Wychodząc na górę słyszysz kościelny dzwon. Skoro dzwoni, ktoś musi nim poruszać! Może ta osoba wyjaśni Ci, co tu jest grane.

DO KOŚCIOŁA

Przedmioty: trzy paczki kul.

Idź ulicą Bradbury'ego aż zobaczysz alejkę. Wejdź w nią, a po prawej stronie





znajdziesz ścieżkę na tył domu. Użyj klucza, pozbieraj przedmioty i wyjdź frontowymi drzwiami. Stamtąd wróć na ulicę Bradbury'ego po naboje i ulicą Blocha biegnij do kościoła (Balkan Church).

KOŚCIÓŁ

Przedmioty: klucz do zwodzonego mostu, Flauros, syrop.

Wejdź do kościoła i obejrzyj scenkę. Zabierz klucz do mostu (drawbridge key) i Flauros (do czego to służy? Może do ostrzenia żyletek?). Jeszcze tylko syropek i możesz wyjść.

GARAŻ I OKOLICA

Przedmioty: pudełko kul i (tylko w Next Fear) benzyna.

Na wschód od kościoła znajdziesz garaż, a w środku pudełko kul. Potem skieruj się na południe ulicą Ellroya, a przy ciężarówce znajdziesz naboje. Idź na wschód aż dojdziesz do mostu. Trzymaj się prawej strony, a napotkasz na schody w dół. Niestety, urywają się w połowie, ale możesz zabrać przedmioty. Idź dalej, aż dotrzesz do budki sterowania mostem (bridge control room).

Tryb Next Fear: W garażu znajdziesz dodatkowo benzynę.

MOST

Przedmioty: mapa, syrop oraz (tylko w Next Fear) młot pneumatyczny i piła łańcuchowa.

Klucza zabranego z kościoła użyj na tablicy rozdzielczej do opuszczenia zwodzonego mostu. Zabierz mapę handlowej części Silent Hill — właśnie tam zmierzasz.

Tryb Next Fear: W składziku budki (dolne drzwi) leży młot pneumatyczny — po dostarczeniu mu benzyny będzie działał do końca gry. Warto też zabrać piłę. Tak jak Katana przydawała się w szkole, tak młot doskonale sprawdza się w szpitalu - przekonaj się sam. A piła... to przecież marzenie każdego fana horrorów!

HANDLOWA CZĘŚĆ SILENT HILL

Przedmioty: pudełko kul.

Trzymaj się nadal prawej strony, a trafisz na takie same schody, co po drugiej stronie — zabierz kule. Idź w stronę szpitala.

SZPITAL ALCHEMILLA

Przedmioty: cztery syropy, apteczka, dwie mapy, plastikowa butelka, nieznany płyn, klucz do piwnicy.

Wpisz się do notatnika i idź do sali badań (examination room) na spotkanie z doktorem Kaufmannem. On także nie potrafi Ci wyjaśnić, co tu się dzieje. Z tego pokoju przejdź za ladę recepcji, ze ściany ściągnij mapę i zabierz apteczkę. Jak widzisz, szpital ma trzy piętra (pamiętaj, że parter, na którym się znajdujesz, jest w grze pierwszym piętrem) i piwnicę. Idź do biura lekarzy (doctor's office), a znajdziesz tam mapę piwnicy. Ooo, jest i kostnica! Paluszki lizać... W sali konferencyjnej (conference room) znajdziesz klucz do piwnicy. Następny przystanek — kuchnia (kitchen). Weź syrop i plastikową butelkę ze zlewu. W biurze ordynatora (director's office) rozbito fiolkę z jakimś płynem — zabierz nieco w butelkę. Pora użyć klucza do piwnicy. Niestety, na dole drzwi do kostnicy są zamknięte, ale można dostać się do prądnicy (generator room) — każdy szpital powinien mieć taką na wypadek, gdyby nagle zabrakło prądu (a tak właśnie jest). Włączenie prądnicy powoduje, że zaczyna działać winda — możesz sobie zwiedzić inne piętra. Niestety, na drugim i trzecim są zamknięte drzwi. Ważne jednak, byś objechał windą wszystkie trzy piętra, ponieważ kiedy to zrobisz i wrócisz do windy... Zaraz, przecież w tym szpitalu NIE MA czwartego piętra... Ale skoro nagle pojawił się przycisk z czwórką, wciśnij go, choć każdy normalny człowiek już by uciekał w podskokach.

ZMIENIONY SZPITAL (KAMIENNE TABLICZKI)

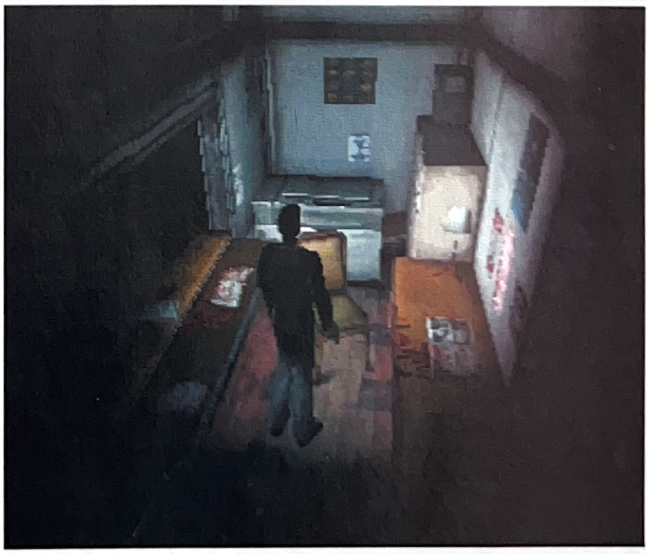
Przedmioty: dwa pudełka kul, ampułka, cztery tabliczki, apteczka, torebka z krwią, trzy syropy, naboje do strzelby.

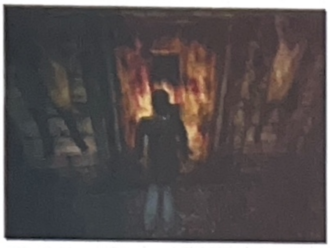
Tak, to znów upiorna alternatywa rzeczywistości. Przyjrzyj się uważnie — tak wygląda szpital, który nie podpisał w porę umowy z kasą chorych. Przejdź przez drzwi, pokonaj korytarz i podwójnymi drzwiami dojdź do schodów. Zejdź na trzecie piętro.

Po szpitalu wałęsają się strajkujące pielęgniarki i anestezjolodzy z dziwnymi naroślami na karkach. Gdy się zbliżysz, przypuszczają szturm i atakują nożem. Poćwicz z dostępną bronią „ręczną" — oszczędzisz amunicję.

Na trzecim piętrze, z pokoju 302 weź naboje i nagraj stan. Idź do 304, gdzie czeka na Ciebie syrop i przykręcona do ściany płytka, z którą na razie nic nie da się zrobić. Z magazynu (storage room) weź torebkę z krwią i resztę przedmiotów. Pokój 306 ukrywa kamienną tabliczkę. Otwórz sobie drzwi prowadzące do windy na końcu korytarza i weź z męskiej toalety drugą tabliczkę. Zejdź schodami na drugie piętro.

W pokoju 201 jest zapalniczka, a trzecia tabliczka w 204. Z kreaturą nie ma co wal-





czyć — trzeba odwrócić jej uwagę posiadaną krwią. Zejdź na pierwsze piętro, by z biura ordynatora (director's office) zabrać czwartą tabliczkę i zapisać stan gry. Wpadnij do kuchni (kitchen) na mały syropek i do biura (office) po naboje. Pokój badań (examination room) jest zamknięty, ale coś hałasuje za drzwiami... Wdrap się na drugie piętro i idź do pokoju pielęgniarek (nurse centre), są tutaj drzwi z kolejną zagadką. Obok jest wiersz, który mówi, w jakim porządku umieścić w drzwiach tabliczki.

Utknąłeś? Mała podpowiedź: każda linia wiersza przedstawia kolor tabliczki: co druga odnosi się do już będących w drzwiach tabliczek, a co druga do Twoich (zgodnie ze wskazówkami zegara). Spróbuj...

Nie dałeś rady? No dobra, prawidłowy porządek to (zgodnie z ruchem wskazówek zegara): błękitna, zielona, żółta i czerwona.

ZMIENIONY SZPITAL (KOSZMARNE PODZIEMIA I KASETA WIDEO)

Przedmioty: alkohol, apteczka, dwa pudełka amunicji do strzelby, kaseta wideo, toporek, klucz do sali badań, pudełko kul, klucz do magazynu w piwnicy.

Przez salę przedoperacyjną (operating prep room) przejdź do operacyjnej (operation room) i weź klucz do piwnicznego magazynu (basement storage key). Wracaj na korytarz i idź na oddział intensywnej terapii (intensive care unit). Weź butelkę z alkoholem, a z 206 zabierz apteczkę.

Windą zjedź do piwnicy. Wreszcie można wparować do kostnicy! Niestety, czeka Cię zawód — tylko dwie pielęgniarki, a poza tym cicho i spokojnie (choć pod prześcieradłami leżą ciała, nie można ich obejrzeć). Zabierz syrop i ampułkę, a z pokoju z prądnicą (generator room) weź coś w rodzaju strażackiego toporka (dość myląco nazwanego tutaj hammer). Jeśli grasz po raz pierwszy (i nie masz młota pneumatycznego ani piły), ten poręczny toporek najlepiej nada się do obcowania z mieszkańcami szpitala. Z magazynu zabierz amunicję. Zaraz, przecież na mapie to pomieszczenie jest dwa razy większe! Spróbuj przesunąć szafę (ustawiając się z nią, przy ścianie) — udało się. Ja widać, pod piwnicą są jeszcze głębsze podziemia. Brrr. Krata jest zarośnięta zielskiem — polej ją alkoholem i podpal zapalniczką. Zejdź na dół i dojdź do korytarza z wieloma drzwiami.

W pierwszym pokoju po prawej (nie masz mapy tego miejsca) znajdziesz kasetę wideo, zaś w ostatnim — klucz do pokoju badań (examination room key). Najpierw kaseta — magnetowid jest w pokoju 302 (na trzecim piętrze oczywiście). Niestety, maszyna jest zepsuta i słyszysz tylko skrawki wypowiedzi, które nic nie wyjaśniają, a tylko potęgują grozę. Poza sprawdzić, co tam hałasuje w pokoju badań (examination room) na pierwszym piętrze. Zamknięta tam pielęgniarka oczywiście także nie jest w stanie wyjaśnić, co się tu do diaska wyrabia. Słyszysz syreny, tracisz przytomność i budzisz się w „normalnej" wersji szpitala.

DO SKLEPU Z ANTYKAMI

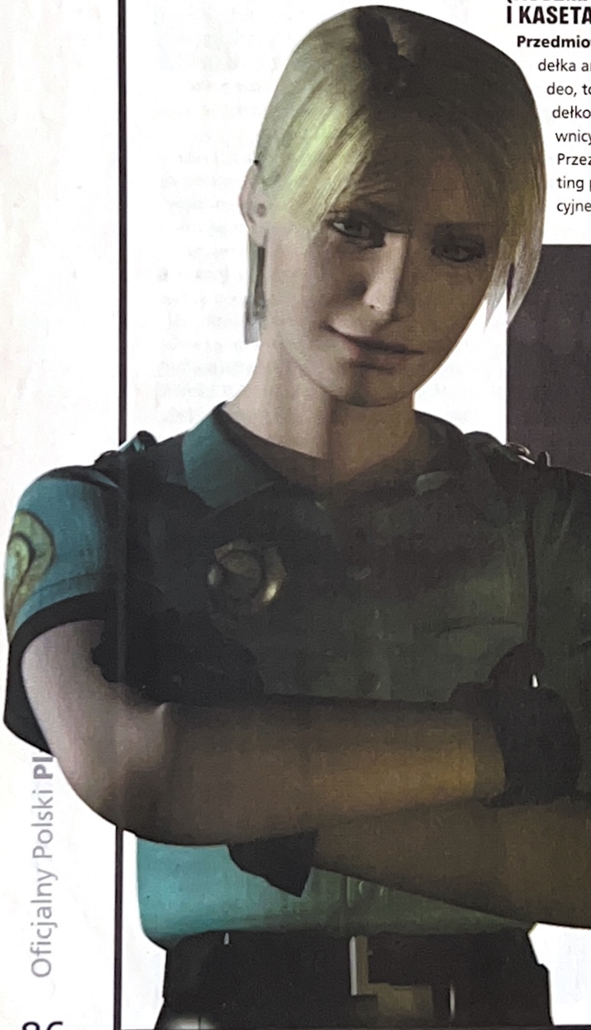
Przedmioty: klucz do sklepu z antykami, siekiera.

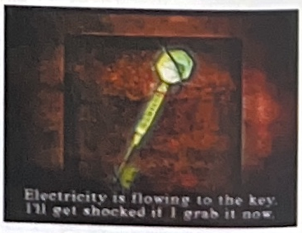
Czy ten upiorny szpital tylko Ci się śnił? Czy ogarnia Cię szaleństwo? Po rozmowie z kobietą poznaną w kościele zabierz klucz do sklepu z antykami (antique shop key), na korytarzu zatrzymaj się przy telefonach i w książce telefonicznej znajdź adres sklepu (przybytek znajduje się w prawym-górnym rogu mapy dzielnicy handlowej). Wyjdź na powietrze i idź do sklepu. Gdy tam dojdziesz, okaże się, że widziałeś go już w animacji przedstawiającej wchodzącą doń dziewczynę (tę samą, którą widziałeś przelotnie w kotłowni szkoły i na zdjęciu w szpitalu). Wejdź do sklepu i przesuń szafę przy ścianie. No proszę — dziura. Pojawi się Cybil, po rozmowie z nią przejdź przez otwór. Wyjdziesz w pomieszczeniu z jakimś podejrzanym, pogańskim ołtarzem. Zabierz ze ściany siekierę (axe) — słabszą wersję strażackiego toporka. Drzwi za Tobą nie dadzą się otworzyć, więc nie masz tu czego więcej szukać. Wyjdź... a w zasadzie spróbuj wyjść — stracisz przytomność.

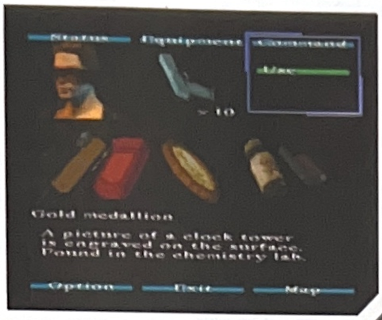
ZMIENIONE MIASTO I BOSS

Przedmioty: apteczka, dwa pudełka kul do karabinu, karabin.

Budzisz się w alternatywnej rzeczywistości.







A może to jest „rzeczywista" rzeczywistość, a tamta to tylko sen...? A może po wypadku samochodowym leżysz w śpiączce w szpitalu i TO WSZYSTKO Ci się śni...? Cóż, trzeba się ruszyć. Zmienione miasto wygląda przerażająco — zamiast ziemi są metalowe platformy, pod którymi widać rury normalnie będące pod ziemią. Czy pod spodem jest w ogóle jakaś ziemia? Ulicą Simmonsa dojdziesz do dziury. Wejdź do środka, rozejrzyj się i skieruj na górę. Obejrzyj upiorną sekwencję, wejdź po schodach. Po lewej stronie znajdziesz amunicję i apteczkę, a platforma na prawo załamie się pod Tobą i wylądujesz tuż pod nosem następnego bossa.

Olbrzymia larwa wyskakuje spod ziemi, pluje w Ciebie kwasem i znika. Czekaj aż się pojawi, rób na ślepo unik, odwracaj się i pruj do niej ze strzelby. Możesz też wciąć spod ściany karabin (hunting rifle) — niestety nie maszynowy. Dobrze jest stanąć na kratce — wtedy larwa nie może od razu się schować, tylko musi po niej się przeczołgać. Po chwili takiego baletu larwa zwinie się w kłębek (Silent Hill to przede wszystkim przygodówka, większość bossów nie jest tu wielkim problemem), a następnie zanurkuje pod ziemię i ucieknie przez ścianę, przy okazji otwierając Ci drogę na zewnątrz.

Ponieważ Cybil widziała Twoją córkę idącą w stronę jeziora, a szosa jest zawalona, postanawiasz zapytać Lisę (pielęgniarkę ze szpitala) czy jest jakaś inna droga dotarcia tam. Wracaj do szpitala, by z nią porozmawiać. Okazuje się, że pod jeziorem biegną opuszczone kanały (kolejne czarujące miejsce w sam raz na horror).

Na zewnątrz można wejść po schodkach na dach budynku naprzeciw szpitala. Tutaj czeka Cię drugie starcie ze znajomą larwą, która zdążyła już zmienić się w ćmę. Sprawa jest jeszcze łatwiejsza niż poprzednio — po prostu weź ampułkę, stań i strzelaj z karabinu lub strzelby dopóki bydle nie zdechnie.

KANAŁY

Przedmioty: pięć pudełek kul, dwa klucze do kanałów, apteczka, cztery syropy, trzy pudełka amunicji do strzelby, pudełko kul do karabinu.

Znów jesteś w „normalnej" rzeczywistości. Weź syrop z kafejki na rogu Simmonsa i Koontza i idź na posterunek policji, na ulicę Sagana. Znajdziesz tam amunicję i kilka intrygujących wskazówek. Skieruj się na most (w stronę mieszkalnej części Silent Hill, bo wejście do kanałów znajduje się przy szkole). Po drodze, po prawej stronie zabierz syrop. Gra litościwie przeniesie Cię od razu pod szkołę.

Znajdź ogrodzenie z furtką, strzel/uderz w kłódkę, zejdź do kanałów i idź do pierwszego pomieszczenia. W kanałach najlepiej używać toporka (hammer) albo broni palnej. Idź ścieżką w lewo, potem w prawo i dojdziesz do pomieszczenia, w którym znajdziesz klucz do dalszej części kanału (sewer key) i mapę. W górnej połowie kanałów znajdziesz sporo amunicji, ale aby się tam dostać, musisz pójść na południe do sporego pomieszczenia z furtką, którą można otworzyć posiadanym kluczem. Dojdź do drabiny, która wiedzie na inny poziom kanałów. Teraz idź na południe i wschód do pomieszczenia z syropem i amunicją. Potem na południe, zachód do ślepej uliczki z krwią na podłodze. Jest tam drugi klucz (i niespodzianka). Teraz idź na wschód, otwórz drzwi i wyjdź po drabinie.

DZIELNICA WYPOCZYNKOWA

Przedmioty: mapa, naboje do strzelby, kluczyk do motocykla, magnes, trzy pudełka kul do karabinu, apteczka, klucz do pokoju Kaufmanna, rachunek, sześć syropów, klucz do sejfu.

Tak — to wypoczynkowa dzielnica Silent Hill. To właśnie do tego kurortu nad jeziorem jechałeś z córką na wakacje. W tej chwili jest tu raczej mało wypoczynkowo. Trzymaj broń palną w pogotowiu — tym silniejszą, im mniej masz apteczek i syropów.

Pamiętaj, że są różne zakończenia gry (patrz ramka przy końcu artykułu). Jeśli chcesz osiągnąć jeden z dwóch złych finałów, możesz od razu skierować się na południe, a potem na zachód ulicą Sandforda. Jeśli zależy Ci na poznaniu dobrych zakończeń, musisz tu chwilę pomyszkować. Na lewo są resztki budynku, w którym znajdziesz amunicję i apteczkę, tuż przed nim, na tablicy ogłoszeniowej znajduje się mapa tej części miasta. Idź do Baru U Annie, gdzie uratujesz Kaufmanna. Po jego wyjściu zabierz sklepowy rachunek (obejrzyj go — są na nim jakieś cyfry) i klucz, zapisz stan gry w notatniku i weź dwa syropy z rogu. Skieruj się do knajpki o osobliwej nazwie Indian Runner. Zamek szyfrowy otworzysz wpisując kombinację z rachunku (0473). W środku znajdziesz syrop i amunicję. Na ścianie za barem jest zamówienie na prowiant do motelu wraz z kodem do zamka przy tylnym wejściu. Na ladzie znajdują się jeszcze notatki dostarczające jak zwykle niejasnych tropów. Z szuflady szafki za barem możesz wyjąć klucz do sejfu — po otwarciu tego ostatniego okaże się, że w środku jest jakieś świństwo.

Wyjdź z knajpy i idź na południe, do motelu. Wejdź od tyłu używając poznanego przed momentem kodu (0886). Z sofy weź magnes, a w następnym pomieszczeniu trafisz na znany dobrze notatnik. Wyjdź frontowym wyjściem i idź do pokoju 3 (taki numerek widnieje na kluczu zostawionym przez Kaufmanna). Weź syrop, przesuń szafkę i z dziury w podłodze za pomocą magnesu wyciągnij kluczyk od motocykla. Wróć do recepcji motelu, przejdź do garażu, zabierz amunicję i używając zdobytego kluczyka wyciągnij z baku fiolkę z płynem. Czy to ten sam, który zebrałeś z podłogi w szpitalu? Pojawi się Kaufmann i zabierze Ci fiolkę zanim zdążysz to sprawdzić.

Wyjdź z motelu i idź na zachód ulicą Sandforda trzymając się lewej strony, by trafić na schody, z których możesz zebrać przedmioty. Posuwaj się dalej na lewo, a kolejny raz rzeczywistość zmieni się w jej upiorną alternatywę — tym razem na Twoich oczach.

ZMIENIONA DZIELNICA WYPOCZYNKOWA

Przedmioty: kule do karabinu, pudełko kul do pistoletu, apteczka, naboje do strzelby, dwa syropy.

W zmienionym „kurorciku" robi się naprawdę paskudnie — różne rodzaje potworów atakują Cię ze wszystkich stron. Koniec z oszczędzaniem amunicji — nadeszła czarna godzina, pora wyciągnąć karabin lub strzelbę. Jeśli masz mało amunicji do strzelby, czekaj ze strzałem aż potwór będzie tuż przed Tobą — z bliska można ich powalać jednym strzałem (a nie dwoma, trzema).

Pójdź małą alejką na północnym wschodzie, a dotrzesz do amunicji i syropu. Udaj się na południe, do latarni morskiej. Po drodze trafisz na łódź. W środku czeka na Ciebie Cybil oraz kilka przydatnych przedmiotów. Nie wiecie, gdzie szukać Cheryl (Twojej córki, pamiętasz jeszcze?), więc postanawiacie się rozdzielić: Cybil spróbuje dotrzeć do wesołego miasteczka, a Ty podążysz na południe, by sprawdzić latarnię morską.

Wyjdź z łodzi drugim wyjściem. Po dotarciu do celu weź apteczkę, zrób save i biegnij na górę, by po raz kolejny spotkać tajemniczą dziewczynę — Alessę. Wróć na łódź, gdzie miałeś spotkać się z Cybil. Ale jej nie ma — to nie wróży niczego dobrego. Idź na północ, do ulicy Sandforda. Droga do wesołego miasteczka jest zawalona, ale poszukaj zejścia do kolejnych kanałów.

ZMIENIONE KANAŁY

Przedmioty: dwa syropy, pudełko kul, mapa.

Już „normalne" kanały były straszne, a te są alternatywne... Okaleczone zwłoki i przerośnięte robactwo są tu na porządku dziennym. Zabierz mapę przy wejściu i przejdź do lewego-dolnego rogu kanałów po amunicję i syrop. Idź do drabiny (jak Ci

CO TO JEST NEXT FEAR?

Pamiętasz jak w *Metal Gear Solid* mogłeś po skończeniu gry zacząć ją od nowa z bonusowym przedmiotem? W *Silent Hill* jest podobnie! Po wyświetleniu zakończenia i ekranu ze statystyką konsola nagrywa na Twoją kartę pamięci save o nazwie Next Fear (Następny Strach). Wczytując go, zaczynasz rozgrywkę od początku, ale konsola „wie", że grasz już kolejny raz i podrzuca Ci w różnych miejscach dodatkowe przedmioty (które możesz zresztą obejrzeć w tle wspomnianego wyżej ekranu ze statystyką). Stąd w kilku miejscach tego opisu są specjalne akapity dla grających kolejny raz, w trybie Next Fear.

Jeszcze jedno: każda kolejna rozgrywka przebiega na wyższym poziomie trudności. Przykładowo, jeśli skończyłeś grę na poziomie Easy, drugi raz (w trybie Next Fear) zagrasz na poziomie Medium. A jeśli skończysz grę drugi raz, za trzecim doznasz poziomu Hard.

się podobają zatopione w wodzie koniki od karuzeli?) i wyjdź na powierzchnię.

ZMIENIONE WESOŁE (?!) MIASTECZKO

Przedmioty: brak.

Zmienione wesołe miasteczko jest chyba jeszcze bardziej straszne niż zmieniony szpital – pośród tych przerażających dekoracji część karuzel kręci się w najlepsze, generując wesołą muzyczkę, co nadaje całej sytuacji totalnie absurdalny charakter... Można oszaleć. W budce z lodami po lewej stronie znajduje się notatnik – naprawdę warto teraz zapisać stan. Naprzeciw budki jest karuzela z konikami, na której czeka na Ciebie Cybil. Niestety, nie jest już sobą... To najtrudniejszy pojedynek w grze. Odmieniona Cybil jest niezwykle wytrzymała i strzela do Ciebie (a każda kula zabiera Ci prawie całą energię). Warto wziąć ampułkę.

Na początku nie masz co strzelać – odsuń się na kilka metrów, stań przodem do niej i sprowokuj ją do wyciągnięcia broni. Wtedy NATYCHMIAST zacznij biegać na boki (boczne przyciski joypada). Jeśli zrobisz to dobrze, będziesz poruszał się w lewo i prawo nie zbliżając się ani nie oddalając od Cybil, a ona będzie do Ciebie strzelać (i zapewne kilka razy trafi – lecz się). Po kilkunastu strzałach skończy jej się amunicja i wyrzuci pistolet (tymczasem karuzela zacznie się kręcić i odgrywać muzyczkę). Teraz są dwa sposoby postępowania w zależności od tego, czy chcesz osiągnąć rozwiązania z „plusem" (patrz ramka przy końcu artykułu), czy nie.

Jeśli chcesz, pozwól Cybil zbliżyć się do siebie i użyj plastikowej butelki z płynem ze szpitala. Jeśli opcja use na butelce nie będzie działać, musisz poszarpać się z Cybil i próbować w różnych momentach (np. zaraz po wyswobodzeniu się z jej uścisku) – w końcu zadziała i uratujesz w ten sposób policjantkę.

Jeśli zależy Ci na rozwiązaniach bez „plusa", wyjmij pistolet (wszelakie toporki nie zdają egzaminu, a strzelając ze strzelby/karabinu musisz stać w miejscu), wyceluj w Cybil i strzelaj cały czas się cofając. Policjantka będzie szła za Tobą. Jeśli złapie Cię za szyję, czym prędzej się wyrwij (zabiera to minimalne ilości energii) i strzelaj dalej, ciągle się cofając (najlepiej po zewnętrznej krawędzi karuzeli. Daje to o wiele lepsze efekty niż bieganie jak kot z pęcherzem wokół karuzeli. W końcu, po wpakowaniu w nią naprawdę wielu kul, Cybil wyzionie ducha w efektownej animacji.

Po zejściu z karuzeli i obejrzeniu sekwencji dialogowej (nareszcie przydaje się Flauros), znajdujesz się...

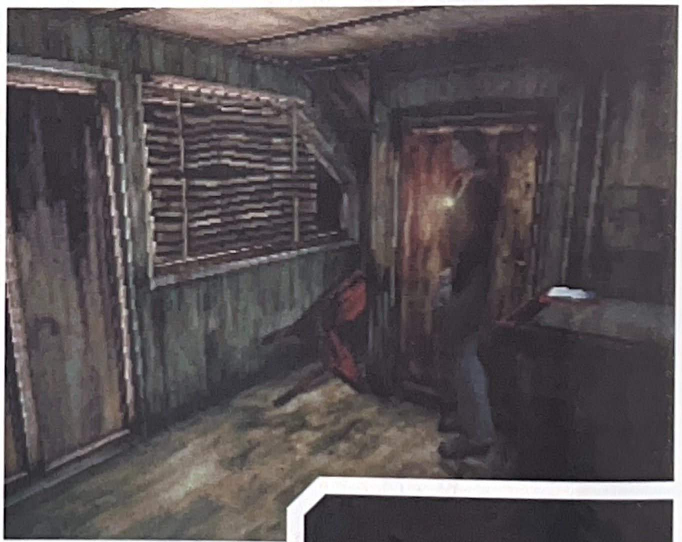
NIGDZIE (PIERWSZE PIĘTRO)

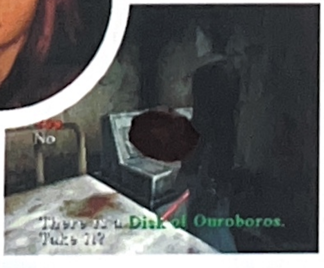
Przedmioty: apteczka, pudełko kul, naboje do strzelby, obcęgi, śrubokręt, Kamień Czasu, Klucz Ophiel, Klucz Hagith, Amulet Salomona.

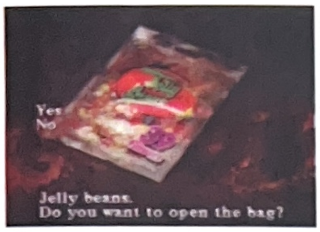
Budzisz się w szpitalnej sali wraz z Lisą. Po krótkiej rozmowie wsiądź do windy (a jednak coś się tu nie zgadza). Po jej opuszczeniu znajdujesz się Nigdzie. To miejsce składające się ze skrawków pomieszczeń, w których byłeś wcześniej, przypominające koszmarny sen, gdzie nic nie jest logiczne... Nic nie ma sensu i nic nie da się przewidzieć. O mapie nawet nie ma co marzyć.

Część drzwi jest zamknięta i ma namalowane symbole – musisz odnajdywać do nich klucze. Ostatnie drzwi po prawej stronie kryją za sobą schody na dół. Po zejściu nimi trafisz do... „normalnej" klasy szkolnej, a stamtąd drugimi drzwiami znów do szpitalnego pomieszczenia, gdzie znajdziesz obcęgi (pliers) i śrubokręt (screwdriver). Zabierz je i wracaj na „górę".

W pokoju na prawo od windy w kranie zaklinowany jest Klucz Ophiel – wyciągnij go obcęgami. Otwórz nim drzwi z odpowiednim symbolem, a trafisz na korytarz. Wejdź w drugie drzwi po lewej i rozwiąż zodiakalną zagadkę. Nie potrafisz? Chodzi o liczbę kończyn – strzelec ma ich sześć, byk cztery, a bliźnięta osiem. Po wpisaniu właściwych liczb dostaniesz Kamień Czasu (Stone Of Time). Wróć na korytarz i idź do jego końca, gdzie natkniesz się na drzwi z zamkiem kodowym. Obok jest lista zmarłych, a na drugim końcu korytarza sugestia, że należy ich poukładać wiekowo. Pierwsze litery imion tak ułożonych osób z listy dadzą słowo ALERT i ono trzeba wklepać w zamku kodowym. Przejdź do następnego pokoju i weź Amulet Salomona. To pierwszy z serii dziwnych artefaktów, które będziesz musiał zgromadzić. Wracając spotkasz Lisę, która odkryła przerażającą prawdę o sobie. Po obejrzeniu wstrząsającej animacji (ta muzyka!) wróć do korytarza z windą i wejdź do pomieszczenia naprzeciw niej. To, że jest to wnętrze sklepu z antykami, już pewnie Cię nie zdziwiło. Kamienia Czasu użyj na zegarze, którego wskazówka







jest Kluczem Hagith – już go masz. Weź amunicję, apteczkę i wpisz się do notatnika. Wróć na główny korytarz i odnajdź drzwi Hagith. Otwórz je, przejdź do windy i wjedź na drugie piętro.

NIGDZIE (DRUGIE I TRZECIE PIĘTRO)

Przedmioty: kule do karabinu, Pierścień Kontraktu, pudełko kul, Grzywa Merkurego, klucz do klatki dla ptaków, Klucz Phaleg, syrop.

Wejdź w trzecie drzwi po lewej stronie i zabierz Grzywę Merkurego (Crest Of Merkury), naboje i Pierścień Kontraktu (Ring Of Contract). Teraz przejdź przez drzwi na końcu hallu wchodząc w kolejny korytarz, wejdź do pomieszczenia, które wygląda jak pokój pielęgniarek i zabierz stamtąd aparat fotograficzny (camera) oraz amunicję. Posuwaj się dalej na prawo i poszukaj drzwi, za którymi znajduje się przykręcona do ściany, metalowa płytka. Odkręć ją śrubokrętem – wewnątrz jest Klucz Aratron, niestety na razie pod napięciem. Wróć na korytarz – ostatnie drzwi na tej samej ścianie okażą się przejściem do głównego korytarza na pierwszym piętrze (ale przecież jeszcze przed chwileczką byłeś na drugim piętrze!).

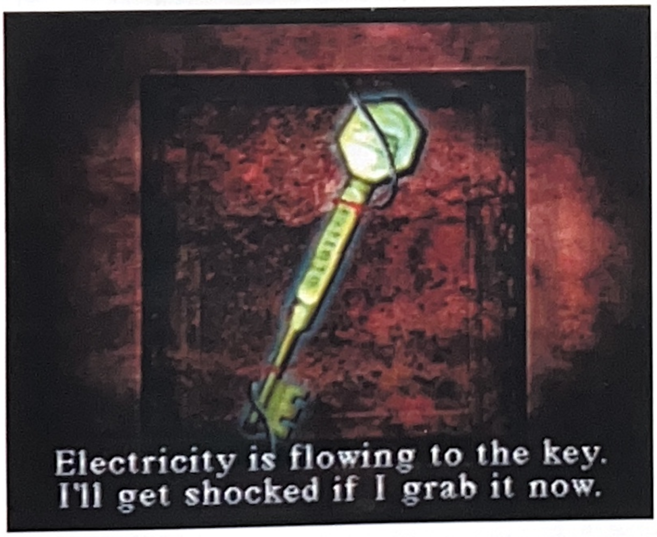
Tą samą windą, co poprzednio, wjedź na trzecie piętro i zrób zdjęcia obrazom. Odkryje to wzory, które trzeba odzwierciedlić na drzwiach po tych samych stronach, co obrazy. Za jednymi jest klucz do klatki dla ptaków (birdcage key), za drugimi syrop i (jeśli uratowałeś Cybil i Kaufmanna) wskazówki pomocne w rozwikłaniu zagadki Silent Hill. Wracaj windą na pierwsze piętro. Wejdź w drzwi naprzeciw tych z kranem i otwórz ptasią klatkę - w środku jest Klucz Phaleg – znajdź i otwórz odpowiednie drzwi.

NIGDZIE (OSTATNI ROZDZIAŁ)

Przedmioty: pudełko kul, Klucz Bethor, Ankh, Klucz Aratron, Sztylet Melchiora, syrop, Dysk Ourobosa.

Korytarz przypomina podziemia pod szpitalem. Zrób sobie wycieczkę po pokojach. Z jednego z nich (kuchnia?) zabierz Sztylet Melchiora (Dagger Of Melchior). Ale uważaj: zaraz po wyjęciu Sztyletu z lodówki (albo zaraz przed) użyj na niej Pierścienia Kontraktu, by „zakontraktować" ogniwa łańcucha. W przeciwnym razie z lodówy wyskoczy „coś" i jesteś trupem. W następnym pokoju jest amunicja, syrop i – ukryty w torebce z „żelkami" – Klucz Bethor.

Kolejne drzwi kryją za sobą Ankh. W końcu natrafisz też na pokój z magnetowidem – w tym przynajmniej działa dźwięk, możesz odtworzyć kasetę i kolejne elementy zaczną się składać w całość – tajemnicę Silent Hill. Gdy wejdziesz do pokoju z prądnicą, wyłącz ją – to powinno odłączyć napięcie od Klucza Aratron. Winda nie działa, ale na szczęście na głównym korytarzu otworzyłeś wcześniej drzwi, które przeniosą Cię bezpośrednio na drugie piętro. Zabierz klucz, wróć, przejdź przez drzwi Phaleg, otwórz drzwi ze znakiem Aratron, obejrzyj odkrywającą kolejny skrawek tajemnicy animację i weź Dysk Ourobosa. Odnajdź pokój z notatnikiem i drzwiami (na pewno już tam wcześniej trafiłeś). Podejdź do drzwi i umieść w nich pięć posiadanych artefaktów. Przejdź przez drzwi (warto się przedtem zgrać).



KONIEC JEST BLISKI

Silent Hill ma pięć zakończeń: cztery regularne (zależne od naszych postępków w grze) i jedno bonusowe. Oto, jak je uzyskać:

GOOD+

Dobre zakończenie uzyskasz, jeśli uratujesz Kaufmanna w Barze U Annie, a potem dotrzesz do fiolki w motocyklowym baku (motel). „Plus" dostaniesz, jeśli w szpitalu zbierzesz próbkę tajemniczego płynu do plastikowej butelki i użyjesz jej podczas walki z Cybil na karuzeli, ratując policjantce życie.

GOOD

Uratuj Kaufmanna, znajdź fiolkę w baku motocykla, ale zabij Cybil.

BAD+

Złe zakończenie z „plusem" otrzymasz, jeśli zlekceważysz wątek Kaufmanna, ale za to uratujesz życie Cybil.

BAD

Najgorsze zakończenie: ignorujesz Kaufmanna i zabijasz Cybil.

UFO

Tak, piąte zakończenie jest tanie, idiotyczne i z udziałem latających spodków. Nic się nie rozwiązuje, a Harry nie odnajduje córki. Dlatego jest dostępne tylko w trybie Next Fear. Jak uzyskać zakończenie UFO? Po pierwsze, trzeba przejść grę z DOWOLNYM z czterech regularnych zakończeń i zacząć ją drugi raz, korzystając z save'u Next Fear. Jednym z dodatkowych przedmiotów do zebrania jest wtedy klejnot (channeling stone), który znajduje się w sklepie niemal na samym początku przygody. Mając go grasz dalej jak zwykle, pamiętając o użyciu klejnotu w sześciu momentach:

- **na dachu zmienionej szkoły,**
- **zaraz przed walką z wielką ćmą,**
- **w motelu, stojąc przed pokojami,**
- **na łodzi,**
- **w dzielnicy wypoczynkowej,**
- **na szczycie latarni morskiej.**

OSTATECZNY BOSS

Przedmioty: brak.

Znajdujesz się w rezydencji Gillespie (tak, tej samej, która spłonęła siedem lat temu okaleczając Alessę). Po obejrzeniu animacji zejdź do piwnicy. Teraz w zależności od wybranego zakończenia scenki dialogowe będą się różnić udziałem w nich Kaufmanna i/lub Cybil. Otrzymasz też ostatnie fakty na temat tego, co się tu dzieje.

W obu dobrych zakończeniach (GOOD+, GOOD) z istoty będącej połączeniem Alessy i Cheryl wykluwa się potwór z „ciemnej strony Mocy" – Samael (notabene Japończycy dali tu plamę, bo tak nie wygląda Samael, tylko Baphomet – RB). Jak na demona z piekieł potwór jest zadziwiająco słaby – wystarczy strzelać do niego z karabinu (a gdy zabraknie amunicji – ze strzelby) uciekając przed jego piorunami (albo nie uciekając, tylko lecząc się apteczkami, syropami i popijając ampułki). Pojedynek nie trwa długo. Istota rozpada się na Alessę i niemowlę Cheryl, które ratujesz z pożaru (czyżby czas cofnął się o siedem lat?). W zależności od obecności lub braku „plusa", uciekasz z Cybil albo sam. Są także dwie różne bonusowe animacje po napisach (co ciekawe, w każdym z pięciu zakończeń liście płac towarzyszy inny otwór muzyczny!).

W obu złych zakończeniach (BAD+, BAD) taktyka jest ta sama, tylko że jest jeszcze łatwiej – strzelasz do połączenia Alessy i Cheryl i zabijasz je ZANIM Samael zdąży się wykluć. Po mimowolnym zabiciu własnej córki Harry się załamuje i w zależności od obecności „plusa" jest odratowany przez Cybil albo zostaje wśród pożaru (notabene, zakończenie BAD bez plusa jest moim ulubionym – dodatkowa animacja po napisach sugeruje, że Harry w ogóle nie wysiadł po początkowym wypadku z samochodu! – RB).

Twoja przerażająca przygoda dobiegła końca, ale jeszcze długo będzie Ci się śnić po nocach...

VRF1 X-CELLERATOR

Producent: Blaze
Dystrybutor: Coda
Cena: 299,00

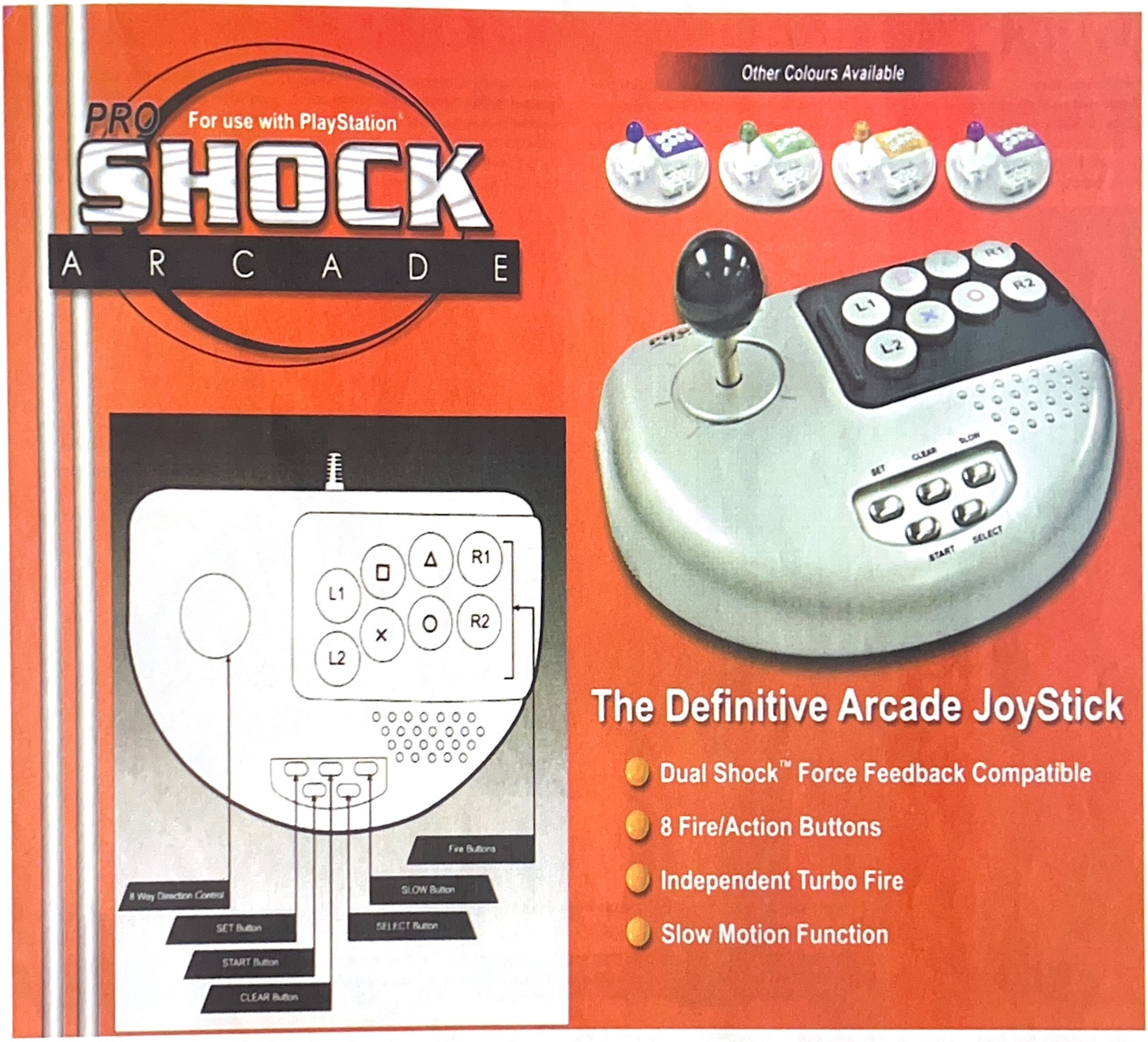
Łakomy kąsek dla wielbicieli gier „kierowanych". Mamy tu na myśli zarówno symulatory wyścigowe typu *Colin McRae Rally*, wyścigi arcade'owe jak *Ridge Racer Type 4*, dziwolągi typu *Speed Freaks* czy *Chocobo Racing*, jak i gierki gdzie kierujemy samolotami (a nikt nie powie, że to normalne, aby maszyna latała w powietrzu). Zresztą sama kierownica przypomina bardziej przyrząd (manetkę) sterowniczy statku powietrznego niż typowe kółko. Jednak w akcji spisuje się idealnie we wszystkich typach rozgrywki.

VRF1 jest wykonany z szarego (konsolowego) plastiku w sposób staranny i estetyczny, również dobrze dobrane są klawisze umieszczone na nim. Aby je wcisnąć, nie trzeba siły nosorożca, mimo to są stabilne i wytrzymałe.

Przyssawki na spodzie mocują kierownicę do blatu na tyle mocno, aby podczas jazdy nie bać się zlecenia z nią pod stół. Platforma z pedałami (gazu i hamulca — po raz pierwszy różnią się od siebie w sposób tak bardzo widoczny) nie ślizga się po podłodze, co także dobrze rokuje (pod stół z nimi nie wjedziemy). Na koniec kabelek: mógłby być dłuższy, natomiast wtyczki wchodzą bez problemów i są solidne.

Kierownicę możemy sobie ustawić pod różnymi kątami, a samym kółkiem skręcać do 90 stopni. W czasie gry kierownica bardzo dobrze reaguje na skręty, a inteligentnie rozstawione przyciski pozwalają nie odrywać oczu od ekranu. Pedały reagują nawet przy delikatnym nacisku, więc nie ma problemu z siłą hamowania czy przyspieszania.

Ogólnie, musimy stwierdzić, że wreszcie otrzymaliśmy produkt, który można wykorzystać we wszystkich grach, gdzie używanie kierownicy ma sens. Niezależnie od tego czy jest to symulator, zręcznościówka, czy samolot, VRF1 X-Cellerator znakomicie wypełnia swoje zadanie.



PRO SHOCK ARCADE

Producent: Blaze
Dystrybutor: Coda
Cena: 159,00

Dzięki firmie Blaze już nie musimy zasilać kabzy właścicieli salonów gier. Teraz wystarczy tylko PlayStation, gra na przykład *Tekken III* i Pro Shock Arcade. I mamy profesjonalną manetkę arcade'ową.

Całość wykonana jest w sposób niezwykle staranny. Dotyczy to zarówno jakości, jak i estetyki produktu. Przezroczystość potęguje efekt „kosmiczny". Manetka sporo waży, ale wyposażona została w solidne „nóżki", które eliminują efekt ślizgania się bardzo skutecznie. Można bez obaw szarpać gałką. Ta ostatnia jest metalowa i solidnie osadzona (dowodem tego są mordercze testy, które przeszła bez uszczerbku). Klawisze rozstawione są w sposób ułatwiający granie (wykonywanie skomplikowanych uderzeń) bez potrzeby wgapiania się w pad (no, jest to jakiś rodzaj pada). Kabel ma wystarczającą długość, aby nie szarpać konsolą, a wtyczka jest odporna na „wypadki".

Oczywiście produkt ma funkcję Slow, Turbo Fire i wibracji. Czyli kiedy oberwiesz podczas walki, to poczujesz to na własnej skórze (w tego typu automatowych kontrolerach to rzadkość).

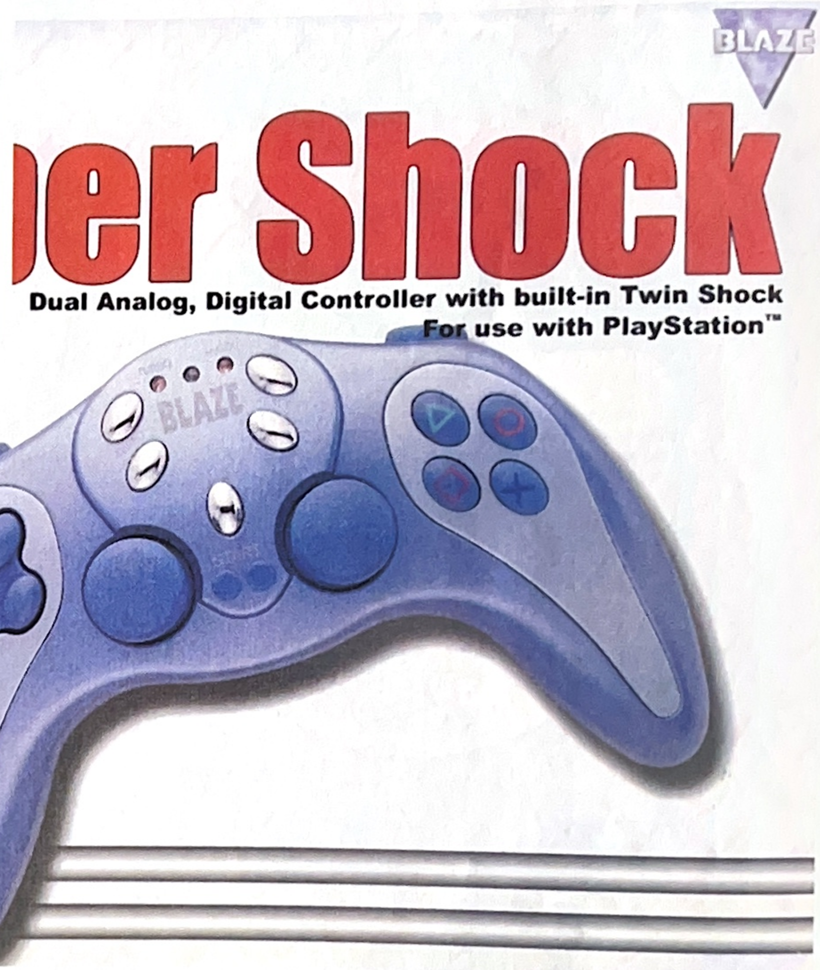
VIPER PRO GRIP CONTROLLER

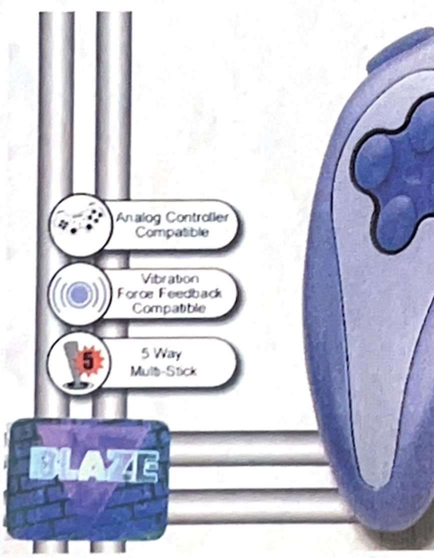
Producent: Blaze
Dystrybutor: Coda
Cena: 159,00

A teraz smakołyk dla oszczędnych miłośników gier wszelakich, a najbardziej samochodówek. W ręce PSM wpadł kolejny produkt Blaze'a — klon Dual Shocka.

Całość wykonana jest z niebieskiego plastiku z czarnymi „antywyślizgującymi" się rączkami. Wygląd jest dość futurystyczny. A więc po kolei: przyciski są rozmieszczone standardowo i wykonane solidnie. Tylko brakuje tu krzyżyka kierunkowego, został on zastąpiony małą gałeczką wychylającą się we wszystkich kierunkach. Dodatkowo mamy tu takie bajery, jak autofire i zwalnianie tempa akcji (slow).

Gałki analogowe są kolejnym mocnym punktem produktu, według PSM sprawują się nawet lepiej niż te „oryginalne". A zamontowany forcefeedback trzęsie jak na zawodowca przystało. Kabel ma przyzwoitą długość, a wtyczka nie utrudnia zabawy.





CYBER SHOCK

Producent: Blaze
Dystrybutor: CODA
Cena: 99,00

Kolejny klon Dual Shocka. Tym razem producentom udało się uniknąć sztampy, czyli prawie dokładnego powielenia designu Sony. Cyber Shock mógłby śmiało znaleźć się w filmie Matrix, bowiem wygląd ma iście cyberpunkowy... Doskonale leży w dłoni, ma smakowitą kolorystykę. Jedno, do czego można się przyczepić, to rozmieszczenie klawiszy X, O itd. Są za blisko siebie, co może spowodować niekontrolowane wciśnięcia nie tego, co trzeba. Natomiast rozkład klawiszy kierunkowych jest lepszy niż w oryginale, bardziej naturalny i wygodny. Inne klawisze są dostosowane do wyglądu pada, wszystkie działają bez zarzutu i co najważniejsze są stabilne, co wróży im długi żywot. Reagują na nacisk dobrze i można zająć się grą, a nie „wduszaniem". Oczywiście nie można zapomnieć, że jest to pad analogowy i co za tym idzie wyposażony w gałki. I tu nowość: można zmieniać ich końcówki na takie, jakie są dla nas najwygodniejsze. Oczywiście są one dołączone do zestawu. Gałki działają bezproblemowo, doskonale spisują się podczas akcji.

Silniczki odpowiedzialne za trzęsienie są wyjątkowo silne, i w grach wyścigowych rąbnięcie o bandę jest nader realistyczne.

Słowem: doskonały pad za doskonałą cenę, dodatkowo o wyglądzie, którego nie będziemy się wstydzić nawet w XXI wieku (to już za chwilkę :).

SCORPION RECOIL LIGHT GUN

Producent: Blaze
Dystrybutor: Coda
Cena: 109,00

Pod tą nazwą nie kryje się zwierzątko z niebezpiecznym ogonkiem, tylko pistolet dla PlayStation. A więc zapraszamy wszystkich posiadaczy gier typu *Point Blank* do lektury.

Pistolet, jak rzadko który, przypomina prawdziwy. Nawet ze względu na kolorystykę. Jego plusy to: solidne wykonanie, atrakcyjny wygląd, doskonała celność. Ważne jest też to, że jest wyjątkowo lekki i co za tym idzie nie męczy rąk. Jest zgodny z G-Conem. Dodatkowe bajery to idealne rozmieszczenie przycisków reloadu (ręczny/auto), przycisków autofire i zmiany broni. Smaczku dodaje też funkcja odrzutu przy strzale! Kabel jest takiej długości, że ekran telewizora nie będzie łaskotał nas w nos.

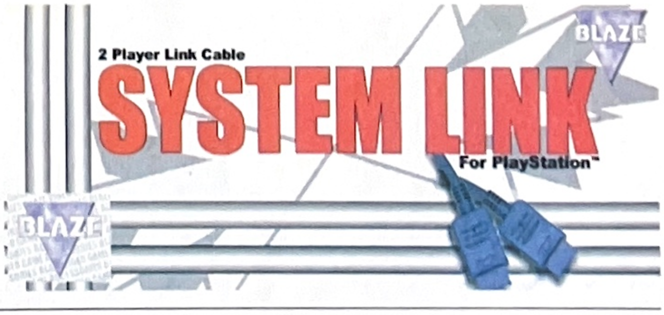
Pistolet w akcji spisuje się doskonale, nie zauważyliśmy żadnych kłopotów z trafianiem w cel (który namierzyliśmy :). Za takie pieniądze to całkiem atrakcyjny zakup.

SYSTEM LINK

Producent: Blaze
Dystrybutor: Coda
Cena: 29,00

To malutki gadżet dla tych, którzy chcieliby pograć z kolegą po kablu. Wystarczy mieć kumpla, dwie konsole, dwa telewizory i grę obsługującą Link kabel, na przykład Final Doom. Ach! No i oczywiście System Link. Łączymy Playe i gramy.

Produkt jest wart uwagi ze względu na cenę, wysoką jakość wykonania, no i odpowiednią długość kabla. Sęk w tym, że gier obsługujących tryb gry po Link kablu jest niewiele, a wraz z premierą Wip3outa (który oferuje split screen) najlepsza gra do linkowania (Wipeout 2097) odeszła do lamusa...



KONKURS CODA i PSM

DO WYGRANIA:

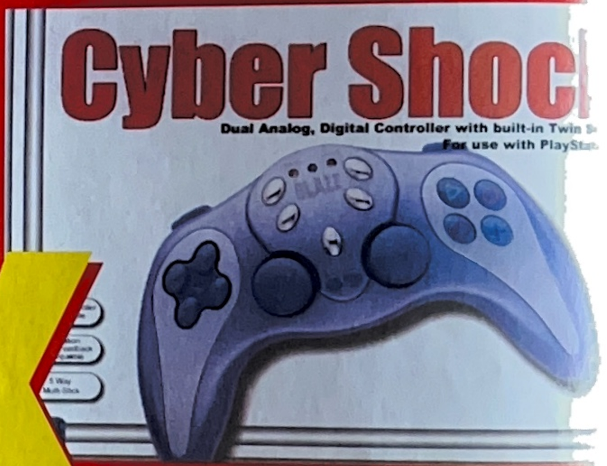
KIEROWNICA VRF-1

x1

PYTANIE KONKURSOWE:

KTO JEST PRODUCENTEM CYBER SHOCKA?

Odpowiedzi prosimy przesyłać na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem na adres redakcji PSM do momentu ukazania się następnego numeru.



3x

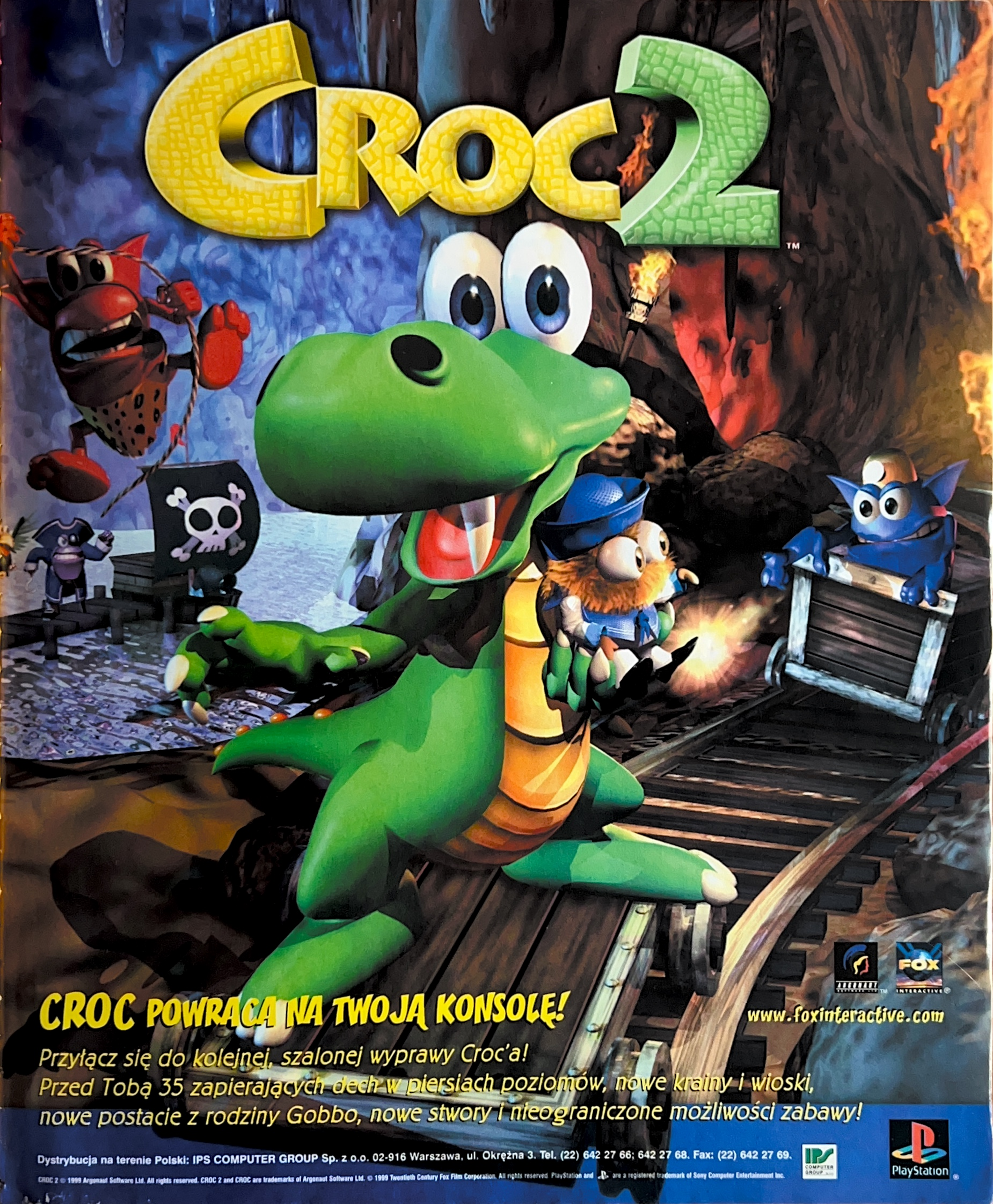
CYBER SHOCK

Fundatorem nagród

CODA S.M.G. Polska
Warszawa
ul. Rydygiera 12
tel./fax. 663-47-85
663-48-06

CODA
Sowade Multimedia
Group Polska Sp. z o.o.

KONKURS CODA 11/99



CROC 2™
CROC POWRACA NA TWOJĄ KONSOLĘ!
www.foxinteractive.com
Przyłącz się do kolejnej, szalonej wyprawy Croc'a!
Przed Tobą 35 zapierających dech w piersiach poziomów, nowe krainy i wioski,
nowe postacie z rodziny Gobbo, nowe stwory i nieograniczone możliwości zabawy!
Dystrybucja na terenie Polski: IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o. 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. (22) 642 27 66; 642 27 68. Fax: (22) 642 27 69.
CROC 2 © 1999 Argonaut Software Ltd. All rights reserved. CROC 2 and CROC are trademarks of Argonaut Software Ltd. © 1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. PlayStation and are a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
PlayStation

WIELKA PROMOCJA PRENUMERATY

Jeśli zamówisz prenumeratę 12 kolejnych numerów PSM, zapłacisz **TYLKO 220 ZŁ** (dwa numery gratis, czyli oszczędzisz 44 zł!). Prenumerata 6 kolejnych numerów PSM kosztuje **TYLKO 110 ZŁ** (jeden numer gratis, oszczędzasz 22 zł!).
Koszty wysyłki ponosimy my. Akcja promocyjna prenumeraty, obowiązuje do końca 1999 roku.
Na blankiecie na przekaz pieniężny podaj swój dokładny adres, nazwę zamawianego pisma (PSM oczywiście), długość prenumeraty (6 lub 12 numerów) i numer, od którego ma obowiązywać prenumerata.

Pieniądze wpłać przekazem na konto bankowe
PKO BP XII O/Warszawa 10201127-314295-270-1

OSTATNIA OKAZJA BY ZAPRENUMEROWAĆ *PSM* PO STAREJ, NIŻSZEJ CENIE

PlayStation

konsola 9002
609,-

konsola 9002 + karta 1MB **629,-**

konsola + drugi dualshock **709,-**

Napisz przyślij kopertę

SPRZEDAŻ HURTOWA:
Proponujemy najniższe ceny
szybką wysyłkę
Zapraszamy sklepy
z terenu całego kraju.

- GRY NOWE I UŻYWANE
- AKCESORIA
- SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Uwaga !!!
Kup grę , otrzymasz kartę 1MB za:
30,- zł

ARTEM ul.Warszawska 9
skr. pocz. 35/z, 05-200 Wołomin
pon.-pt. 10⁰⁰-18⁰⁰
tel. (022) 776-2525 fax. (022) 776-2828
http://www.artem.com.pl

OKAZJA! TYLKO TERAZ ZA PÓŁ CENY!

KAŻDY NUMER PLAYSTATION MAGAZYN ZAWIERA KRĄŻEK CD NA KTÓRYM ZNAJDUJĄ SIĘ GRY, DEMA GRYWALNE ORAZ PREZENTACJE WIDEO. W WYKAZIE PONIŻEJ UWZGLĘDNILIŚMY TYLKO PEŁNE GRY ORAZ DEMA GRYWALNE NIE ZAZNACZALIŚMY FILMIKÓW WIDEO.

7/97 NA CD: OVERBOARD!, ACTUA GOLF 2, KURUSHI, RALLY CROSS

8/97 NA CD: TOMB RAIDER 2, COLONY WARS, BROKEN SWORD 2, ACE COMBAT 2, MACHINE HUNTER, OVERBOARD!, BETWEEN THE EYES

1/98 NA CD: ABE'S ODDYSEE, DEATHTRAP DUNGEON, CROC, BUSHIDO BLADE, TEST DRIVE 4: CHALLENGE, PARAPPA THE RAPPER

2/98 NA CD: CRASH BANDICOOT 2, TOCA, G-POLICE, FELONY 11-79, SHADOW MASTER, HERCULES, CLONE

3/98 NA CD: PANDEMONIUM 2, GRAND THEFT AUTO, ADIDAS POWER SOCCER 2, COURIER CRISIS, FROGGER **PEŁNA GRA:** A DOG TALE

4/98 NA CD: ACTUA SOCCER 2, JUDGE DREDD, FORMULA KARTS, ROSCO MCQUEEN, DISCWORLD 2

5/98 NA CD: COOL BOARDERS 2, RED ALERT, BLOODY ROAR, ARMOURED CORE, BUSHIDO BLADE. **PEŁNA GRA:** BOUNCER 2

6/98 NA CD: RESIDENT EVIL 2, GEX: ENTER THE GECKO, RASCAL, DYNASTY WARRIORS PEŁNA GRA: TERRA INCOGNITA

7/98 NA CD: MOTORHEAD, NEWMAN HAAS RACING, Z, NIGHTMARE CREATURES, CRIME KILLER **PEŁNA GRA:** CONEMAN

8/98 NA CD: THREE LIONS, TIMESHOCK, KICK OFF WORLD, CARDINAL SYN, FORSAKEN, DEAD BALL ZONE, KULA WORLD **PEŁNA GRA:** ROCKS'N'GEMS

9/98 NA CD: COLIN McRAE RALLY, GRAN TURISMO, DEAD OR ALIVE, BOMBERMAN WORLD, WCW NITRO, KLONOA, WARGAMES, DEATHTRAP DUNGEON **PEŁNA GRA:** GRAVITATION

10/98 NA CD: TOMMI MAKINEN RALLY, GHOST IN THE SHELL, CIRCUIT BREAKERS, THEME HOSPITAL, TREASURES OF THE DEEP, TOTAL DRIVIN' **PEŁNA GRA:** HOVERCARS

12/98 NA CD: ISS PRO '98, ABE'S EXODDUS, MEDIEVIL, BLAST RADIUS, MR DOMINO, UNHOLY WAR, B-MOVIE, FLUID, **PEŁNA GRA:** HAUNTED MAZE

13/98 NA CD: TOMB RAIDER 3, SPYRO THE DRAGON, FUTURE COP, BUST-A GROOVE, COLONY WARS VENGEANCE, SENTINEL RETURNS, WRECKIN' CREW, VICTORY BOXING 2 **PEŁNA GRA:** MAH-JONGG

10/98

NA CD: TOMMI MAKINEN RALLY, **GHOST IN THE SHELL, CIRCUIT BREAKERS,** THEME HOSPITAL, TREASURES OF THE DEEP, TOTAL DRIVIN'
PEŁNA GRA: HOVERCARS

12/98

NA CD: ISS PRO '98, ABE'S EXODDUS, MEDIEVIL, BLAST RADIUS, MR DOMINO, UNHOLY WAR, B-MOVIE, FLUID,
PEŁNA GRA: HAUNTED MAZE

13/98

NA CD: TOMB RAIDER 3, SPYRO THE DRAGON, FUTURE COP, BUST-A GROOVE, **COLONY WARS VENGEANCE,** SENTINEL RETURNS, WRECKIN' CREW, VICTORY BOXING 2
PEŁNA GRA: MAH-JONGG

1/99

WYPRZEDANY!

2/99

NA CD: MICHAEL OWEN'S WLS '99, ROLLCAGE, MONKEY HERO, POOL SHARK, WILD 9, AKUJI THE HEARTLESS, RIVAL SCHOOLS
PEŁNA GRA: TOTAL SOCCER

3/99

NA CD: METAL GEAR SOLID, DEVIL DICE, COOL BOARDERS 3, MAX POWER RACING, V-2000, S.C.A.R.S.
PEŁNE GRY: ZESTAW 14 GIER YAROZE!

4/99

NA CD SOUL REAVER, A BUG'S LIFE, ALL STAR TENNIS '99, **ROLLCAGE,** MUSIC DATA PLAYER, WARZONE 2100, VIVA FOOTBALL
PEŁNE GRY: SUPER BUB

5/99

NA CD: DRIVER, BLOODLINES, **ROLLCAGE,** RUGRATS, TANK RACER, RETRO FORCE
PEŁNE GRY: ADVENTURE GAME

6/99

NA CD: RIDGE RACER TYPE 4, GEX: DEEP COVER GECKO, ACTUA ICE HOCKEY, R-TYPE DELTA, BIG RACE USA, T'AI FU, SWING
PEŁNE GRY: PANDORA'S BOX

MAGAZYN SPECIAL ~~25.00~~ promocja 15.00

NA CD: GRAN TURISMO, CIRCUIT BREAKERS, **COLIN McRAE RALLY,** DESTRUCTION DERBY 2, **TOCA,** MOTORHEAD, RAGE RACER, S.C.A.R.S., TEST DRIVE 5, **WIPEOUT 2097**

PISMA NIE OBJĘTE PROMOCJĄ!

7/99 NA CD: POPULOUS: THE BEGINNING, PUMA STREET SOCCER, KKND: KROSSFIRE, GRANDSTREAM SAGA, LIVE WIRE, YVT, MUSIC PLAYER
PEŁNE GRY: VIDEO POKER

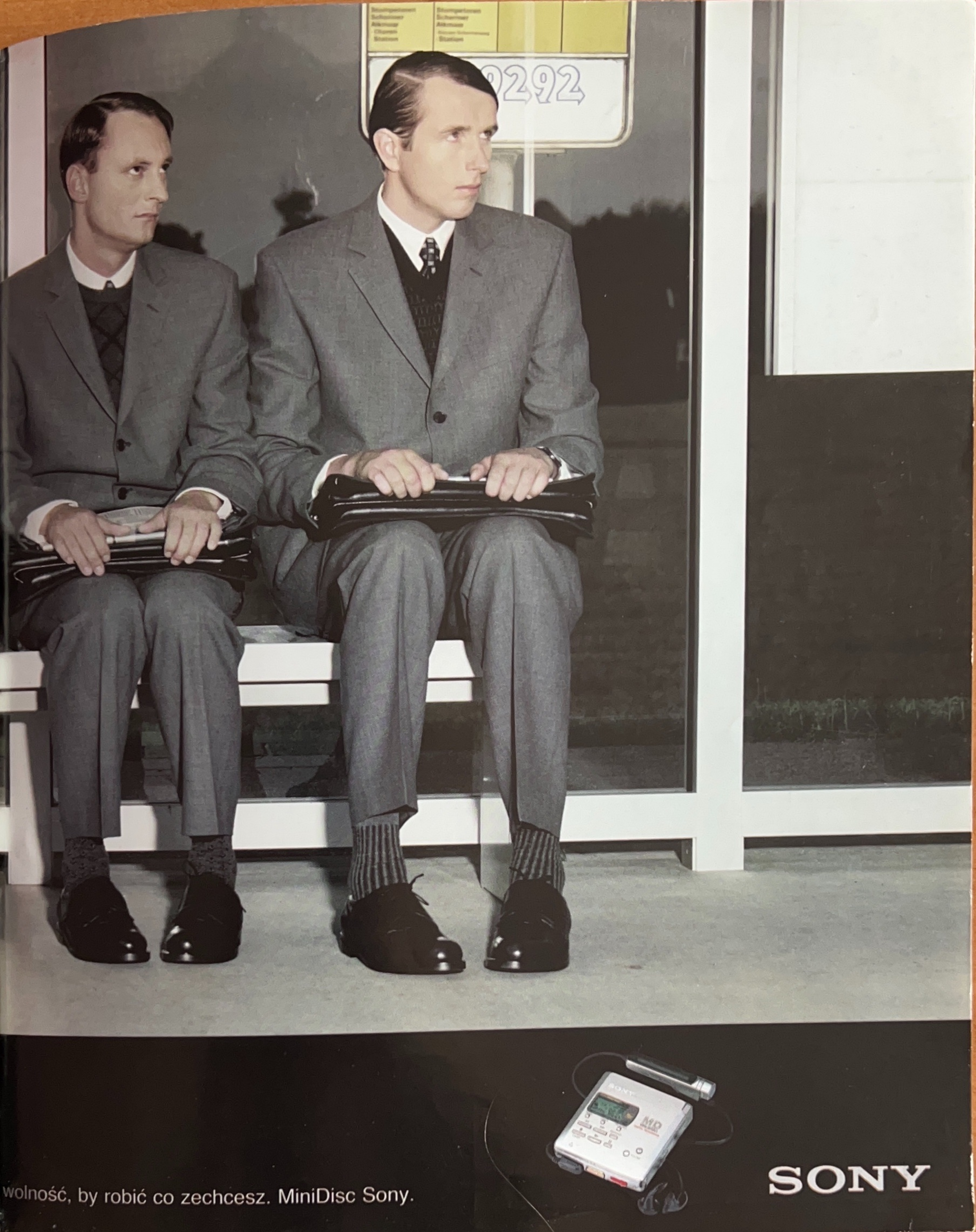
8/99 NA CD: SYPHON FILTER, APE ESCAPE, MONACO GRAND PRIX, BLOODY ROAR 2, DRIVER, COLIN MCRAE RALLY

9/99 NA CD: OMEGA BOOST, AK's SMASH COURT TENNIS, AIRONAUTS, CROC 2, C&C: RED ALERT, TOTAL DRIVIN'
PEŁNE GRY: TIME SLIP, OPERA OF DESTRUCTION

10/99 NA CD: SPEED FREAKS, RAT ATTACK, TONY HAWK'S PRO SKATER, UM JAMMER LAMMY, BUGS BUNNY, EVIL ZONE, TEKKEN 3
PEŁNE GRY: DECAYING ORBIT, TANX

PROMOCJA! ZAMÓW ZANIM BĘDZIE ZA PÓŹNO – SPECJALNE CENY NA NUMERY ARCHIWALNE TERAZ ZA PÓŁ CENY A W ZESTAWACH JESZCZE TANIEJ. CENA JEDNEGO EGZEMPLARZA W PROMOCJI WYNOSI TYLKO 12 ZŁ + 2 ZŁ KOSZTY PRZESYŁKI. ZAMAWIAJĄC 3 DOWOLNE NUMERY PŁACISZ TYLKO 22 ZŁ + 3 ZŁ KOSZTÓW PRZESYŁKI. **UWAGA:** NA NUMERY 7,8,9,10/1999 OBOWIĄZUJĄ CENY DETALICZNE – NIE OBOWIĄZUJE PROMOCJA. NALEŻNOŚĆ WYSYŁAMY ZWYKŁYM PRZEKAZEM POCZTOWYM (CZERWONYM) NA ADRES: PLAYSTATION MAGAZYN, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. **NUMERY ARCHIWALNE** MOŻNA TAKŻE KUPIĆ OSOBIŚCIE W REDAKCJI POD POWYŻSZYM ADRESEM. **UWAGA!** NIE ZWLEKAJ, LICZBA EGZEMPLARZY W PROMOCJI OGRANICZONA. ŚREDNI CZAS REALIZACJI OK. 3 TYGODNIE. NIE WYSYŁAMY ARCHIWALIÓW ANI PRENUMERATY ZA ZALICZENIEM! ZAMÓWIENIA REALIZUJEMY WYŁĄCZNIE NA PODSTAWIE PRZEKAZÓW POCZTOWYCH!

Chroń siebie.
MD WALKMAN
www.sony.com.pl
Cyfrowy dźwięk, cyfrowe nagrywanie, czysta


wolność, by robić co zechcesz. MiniDisc Sony.
SONY

NA CD: *GRYWALNE DEMA:* WIP3OUT, NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING, UM JAMMER LAMMY, POINT BLANK 2, R/C STUNT COPTER, LEGO RACERS + *WIDEO:* F1 '99, FINAL FANTASY VIII, MISSION: IMPOSSIBLE, 40 WINKS, LMA MANAGER, THIS IS FOOTBALL

W TYM NUMERZE ZNAJDZIESZ: NAJŚWIEŻSZE INFORMACJE O GRZE FIFA 2000 ORAZ WYWIAD Z GRUPĄ SUPERGRASS **RECENZJE** QUAKE 2, FINAL FANTASY VIII, DINO CRISIS, TARZAN, MGS: SPECIAL MISSIONS, SLED STORM, , DESTREGA, LMA MANAGER, KINGSLEY'S ADVENTURE, GUNGAGE, FISHERMAN'S BAIT, PUCHI CARAT, HOT WHEELS, MTV SNOWBOARD, SHAO LIN **ZAPOWIEDZI** INTERNATIONAL TRACK AND FIELD 2, OFFICIAL F1 RACING '99, ARMY MEN, STAR TREK, THE SMURFS, TOMB RAIDER: TLR, MUSIC 2000, CHAMPIONSHIP MOTOCROSS, EUROPEAN PGA GOLF, FIGHTING FORCE 2, SPYRO 2, RONIN BLADE, JURASSIC PARK: WARPATH